WWW.PIGGYBACK.COM

# MINI-GUIDE

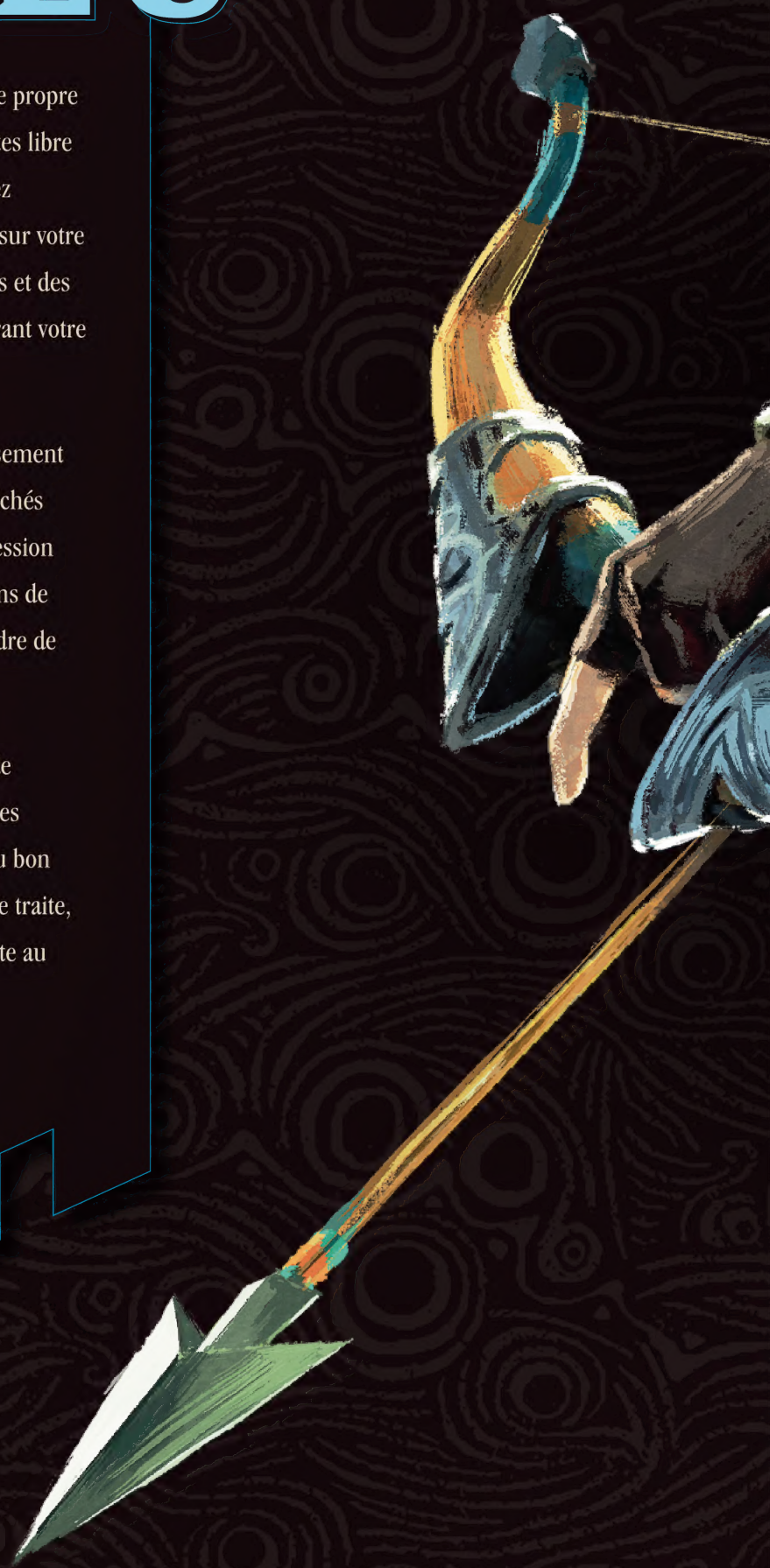
piggyback®

# PRINCIPES DU JEU

*Breath of the Wild* vous laisse le soin de tracer votre propre itinéraire à travers l'aventure. Dès le départ, vous êtes libre d'aller et venir où bon vous semble, mais vous devez prendre garde à éviter les nombreux écueils placés sur votre chemin : les confrontations avec des ennemis retors et des énigmes en tous genres sont votre lot quotidien durant votre séjour à Hyrule.

Ne vous attendez pas à ce que le jeu balise soigneusement votre parcours à l'aide de tutoriels et de repères affichés en permanence à l'écran. Au contraire, votre progression repose essentiellement sur votre logique et votre sens de l'observation, ainsi que sur votre capacité à apprendre de vos erreurs.

Exploration, combat, progression de Link, gestion de l'équipement… en passant au crible les mécanismes essentiels du jeu, ce chapitre vous aidera à partir du bon pied dans l'aventure. Vous pouvez le lire d'une seule traite, ou venir y piocher les informations au compte-goutte au fil de votre avancée.



UTILISATION DU GUIDE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

SANCTUAIRES

MISSIONS

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

# STRUCTURE DU JEU

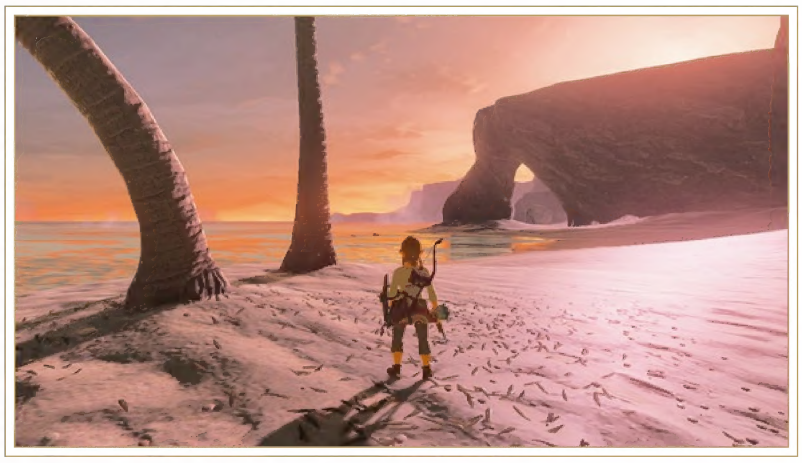
*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* vous plonge dans un vaste monde ouvert, que vous pouvez explorer à votre guise. En marge de l'aventure principale, vous avez l'occasion de vous adonner à une multitude d'activités, tant votre environnement regorge d'opportunités en tous genres.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de jouer à *Breath of the Wild*. Libre à vous de vous concentrer uniquement sur les missions principales pour connaître rapidement le dénouement de l'histoire, ou au contraire de prendre des chemins de traverse en vue de découvrir tous les secrets d'Hyrule.

Les activités qui vous sont proposées dans *Breath of the Wild* peuvent se classer en trois catégories :

- **QUÊTES PRINCIPALES ( ) :** Ces missions sont autant d'étapes que vous devez franchir pour dérouler le fil du récit. Elles s'enchaînent automatiquement, et leurs objectifs s'affichent en priorité sur les cartes. Pour autant, n'espérez pas venir à bout du jeu en fonçant d'un repère à un autre pour enchaîner les missions. Une part essentielle de votre réussite repose sur l'exploration du monde dans lequel se réveille Link après son long sommeil. De surcroît, il arrive régulièrement que votre destination ne soit pas indiquée à l'écran ; le cas échéant, c'est à vous de découvrir par vous-même le chemin à suivre, en vous appuyant notamment sur les informations fournies par les personnages que vous rencontrez lors de vos voyages.

- **MISSIONS SECONDAIRES ( ) & SANCTUAIRES ( ) :** Plus courtes que les missions principales, ces tâches requièrent en général de découvrir un lieu ou un objet spécifique. Bien souvent, l'emplacement de votre objectif n'est pas directement signalé à l'écran, même lorsque vous sélectionnez la mission correspondante dans le Journal – vous devez vous baser sur les indications données par la personne qui vous a confié la tâche en question pour trouver ce que vous devez faire ensuite. Si un individu vous réclame par exemple un remède, attendez-vous à ce que le jeu ne vous indique ni la nature ni l'emplacement des ingrédients qui entrent dans sa composition. Plutôt que de se focaliser sur le combat, les missions optionnelles font ainsi appel à votre logique et à votre sens de l'observation. Le chapitre Cheminement présente la plupart des activités annexes au rythme de votre progression dans l'aventure, en vous indiquant le meilleur moment pour vous atteler à chacune d'entre elles. Le fait d'en remplir un maximum au fil de l'aventure vous permettra de mettre la main sur de précieuses récompenses, mais aussi de découvrir les secrets que réserve le monde d'Hyrule.



- **EXPLORATION LIBRE :** *Breath of the Wild* regorge de possibilités et d'opportunités en tous genres. Lorsque vous n'êtes pas engagé dans une mission en particulier, vous pouvez profiter des à-côtés du jeu en explorant librement Hyrule, qu'il s'agisse de récupérer les ressources disséminées sur le terrain, de découvrir des zones secrètes, de participer à des mini-jeux, d'affronter des créatures sauvages… sans parler du plaisir que procure le simple fait de partir à la découverte des panoramas spectaculaires offerts par votre environnement.

## DIFFICULTÉ

Comparé aux standards actuels, *Breath of the Wild* est un jeu que l'on peut qualifier de difficile. Peu de tutoriels viennent introduire les mécanismes de gameplay, le chemin à suivre n'est pas balisé, la moindre inattention lors d'un combat peut être fatale, la carte à explorer est gigantesque et les écueils potentiels nombreux. Pour autant, cette difficulté n'est jamais synonyme de frustration ou de sentiment d'injustice : au contraire, chacun de vos éventuels échecs vous donne l'occasion de vous adapter et d'améliorer votre préparation pour mieux surmonter les obstacles sur votre parcours.

## PASSER LES CINÉMATIQUES

Il est possible de passer certaines scènes cinématiques en appuyant sur Ⓧ (notez que le jeu vous demandera parfois de valider votre choix en appuyant dans la foulée sur ⊕) ; vous pouvez également utiliser la première touche pour accélérer le déroulement d'un dialogue. N'hésitez pas à recourir à cette fonction pour gagner du temps lorsque vous recommencez une partie, ou lorsque vous assistez à une même scène plusieurs fois.

## SAUVEGARDER LA PARTIE

*Breath of the Wild* enregistre automatiquement votre progression à intervalles réguliers (le symbole s'affiche alors dans le coin inférieur gauche de l'écran) – en cas de « game over », vous reprenez ainsi la partie quelques instants avant l'évènement qui vous a été fatal.

Les sauvegardes automatiques s'effectuent sur cinq emplacements distincts, ce qui vous laisse une grande flexibilité lorsque vous souhaitez recharger votre partie.

Vous pouvez également enregistrer « manuellement » vos progrès via le menu des Options. N'hésitez pas à utiliser cette fonctionnalité avant chaque épreuve potentiellement difficile – en cas d'échec, et si aucune sauvegarde automatique n'a eu lieu récemment, vous serez sûr de ne pas perdre le bénéfice de vos plus récents progrès. Notez toutefois que vous n'avez pas la possibilité de sauvegarder lorsque vous vous trouvez dans certains lieux.

Dans *Breath of the Wild*, les occasions de sortir des sentiers battus ne manquent pas. Vous pouvez tirer d'importants bénéfices de l'exploration libre, mais le fait de s'aventurer dans l'inconnu comporte également des risques – sauvegarder régulièrement est le meilleur moyen de s'assurer que d'éventuelles mauvaises rencontres n'ont pas de conséquences irrémédiables.

# LES CONTRÔLES

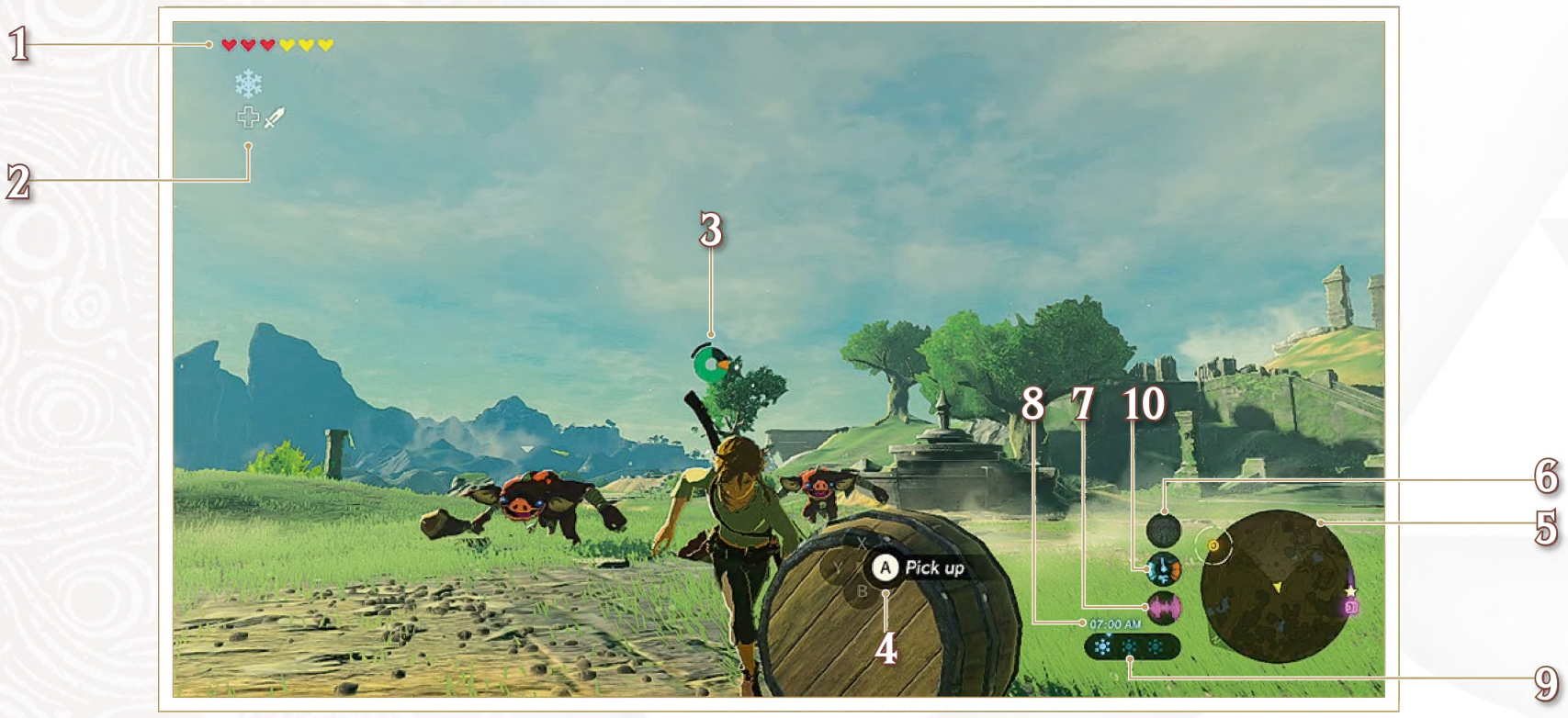
Le tableau suivant récapitule les principales commandes du jeu.

### COMMANDES ESSENTIELLES

| SWITCH | WII U | FONCTION |
|---|---|---|
| Ⓛ | Ⓛ | Se déplacer ; naviguer dans les menus. |
| Ⓡ | Ⓡ | Contrôler la caméra ; changer de pages dans les menus. |
| ✚ | ✚ | Ouvrir le menu de sélection rapide des boucliers/flèches, épées/arcs et modules (maintenez la direction correspondante, et faites votre choix avec Ⓡ) ; siffler le cheval (✚) ; naviguer dans les menus. |
| Ⓐ | Ⓐ | Interagir avec l'environnement ; confirmer un choix dans les menus ; en combat, réaliser une garde optimale (avec un bouclier brandi) ; à cheval, éperonner la monture pour la faire accélérer ; depuis les airs et avec un bouclier brandi, utiliser celui-ci comme une planche de surf. |
| Ⓑ | Ⓑ | Rengainer l'arme utilisée par Link ; pendant une descente en paravoile, ranger le planeur ; sprinter (maintenir la touche enfoncée) ; annuler un choix dans les menus ; annuler une attaque chargée ; annuler un tir avec l'arc bandé. |
| Ⓨ | Ⓨ | Attaquer avec l'arme équipée (maintenir la touche pour effectuer une attaque chargée). |
| Ⓧ | Ⓧ | Sauter ; déployer la paravoile durant une chute ou un saut ; dans l'eau, nager plus vite. |
| R | R | Dégainer l'arme de mêlée actuellement sélectionnée ; lancer l'arme que Link a en main (maintenir la touche, puis la relâcher après avoir visé) ; jeter les objets (vases, rochers…) que Link porte au-dessus de sa tête. |
| ZR | ZR | Se saisir de l'arc actuellement sélectionné ; maintenir la touche pour encocher une flèche et viser, puis relâcher pour tirer. |
| L | L | Activer le module actuellement sélectionné ; appuyer de nouveau pour cesser d'utiliser le pouvoir en question. |
| ZL | ZL | Repositionner la caméra derrière Link ; maintenir la touche enfoncée pour cibler un ennemi (rappuyez brièvement sur la touche pour changer de cible), et le cas échéant brandir le bouclier. |
| Ⓛ | Ⓛ | Se mettre en position accroupie ; appuyer de nouveau sur la touche ou sprinter pour se relever. |
| Ⓡ | Ⓡ | Utiliser la longue-vue. |
| ⊕ | ⊕ | Afficher le menu de pause (utilisez les touches L et R pour changer de page). |
| ⊖ | ⊖ | Afficher le menu de la tablette sheikah (utilisez les touches L et R pour changer de page). |

UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & REPÈRES
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES

# AFFICHAGE À L'ÉCRAN




## 1 JAUGE DE SANTÉ

La jauge de santé de Link se présente sous la forme d'une série de cœurs. Elle diminue peu à peu à mesure qu'il subit des dégâts ; si elle se vide entièrement, la partie se termine sur un « game over ». Vous pouvez regagner des cœurs en consommant de la nourriture. La taille de la jauge de santé, limitée initialement à trois cœurs, augmente à mesure que vous explorez des donjons et des sanctuaires ; notez que certains plats cuisinés confèrent des cœurs supplémentaires à usage unique (affichés en jaune, ils sont définitivement perdus quand vous subissez des dégâts).

## 2 TOUCHES DE RACCOURCIS

Les directions de ✚ sont associées à des raccourcis spécifiques : la touche du haut donne accès aux modules, celle de gauche aux boucliers ou aux flèches et celle de droite aux épées ou aux arcs (notez que celle du bas sert à appeler le cheval). Appuyez sur une touche pour que Link s'empare aussitôt de l'élément correspondant actuellement sélectionné dans l'inventaire. Si vous maintenez la touche enfoncée, vous ouvrez le menu de raccourci, où vous pouvez choisir une nouvelle pièce d'équipement à l'aide de Ⓡ.

## 3 JAUGE D'ENDURANCE

Lorsque Link effectue une action qui nécessite un effort important (comme le sprint, la nage, l'escalade ou l'utilisation de la paravoile), une jauge circulaire de couleur verte s'affiche à l'écran ; elle diminue progressivement aussi longtemps qu'il puise dans ses réserves d'énergie, et se remplit dès qu'il relâche son effort. Si vous videz l'intégralité de la jauge, elle vire au rouge et vous devez attendre qu'elle soit entièrement régénérée avant de pouvoir recourir à ces mouvements ; le cas échéant, Link interrompt automatiquement l'action en cours, avec les conséquences que cela implique – par exemple, il lâche prise s'il se trouvait en pleine ascension, il tombe dans le vide s'il utilisait la paravoile, et il boit la tasse s'il était en train de nager.

## 4 INTERACTIONS

Lorsque vous pouvez interagir avec un objet ou un individu à l'aide de la touche Ⓐ, le nom de l'action correspondante (comme « Parler » ou « Saisir ») s'affiche à l'écran.

## 5 MINI-CARTE

Ce radar affiche la carte des environs immédiats, ainsi que les emplacements des objectifs et autres points d'intérêt. Rendez-vous à la page 16 pour plus de détails sur cette fonctionnalité.

## 6 DÉTECTEUR SHEIKAH

Le détecteur sheikah, que vous débloquez peu après avoir fait l'acquisition de la tablette éponyme au début de l'aventure, permet de localiser les sanctuaires : il est représenté par un icone en forme d'antenne, qui se met à briller lorsqu'un sanctuaire se trouve dans les parages. Des cercles concentriques s'allument progressivement à mesure que Link se tourne dans la bonne direction (notez que le signal prend également en compte la verticalité selon que le temple se situe au-dessus ou en dessous de la position de Link).

## 7 INDICATEUR DE BRUIT

Des ondes sonores d'amplitude variable reflètent en temps réel le bruit que produit Link. Cet indicateur se révèle très utile lors des séquences d'infiltration, ou chaque fois que vous cherchez à vous approcher incognito dans le dos d'une cible. Le seul moyen de se déplacer sans bruit est de marcher accroupi, en inclinant doucement Ⓛ. Notez qu'il existe des vêtements et de la nourriture qui permettent de réduire le bruit que vous produisez.

## 8 HORLOGE

Le cycle jour/nuit joue un rôle important dans le jeu. Par exemple :

- Certains types d'ennemis ne se rencontrent que pendant la nuit.
- Les sentinelles des avant-postes ennemis s'endorment souvent peu après la tombée du jour, ce qui en fait le moment idéal pour lancer une offensive ou une opération d'infiltration.
- Certains spécimens de plantes ou de créatures sauvages n'apparaissent qu'à des moments spécifiques de la journée.
- Certains évènements liés à des quêtes ne se produisent que pendant la nuit.

Une seconde dans la vie réelle correspond à une minute dans le monde du jeu – autrement dit, une journée complète dans Hyrule dure un total de 24 minutes réelles.

## 9 MÉTÉO

Cet affichage indique les conditions météo actuelles ainsi que celles des prochaines heures, les icones se déplaçant peu à peu vers la gauche à mesure que le temps passe. Les conditions météo ont plusieurs effets en termes de gameplay : par exemple, Link glisse quand vous tentez d'escalader une paroi rocheuse sous la pluie, et il peut être frappé par la foudre en cas d'orage.

## 10 TEMPÉRATURE

Ce thermomètre indique la température actuelle. Lorsque l'aiguille entre dans les zones bleue ou rouge de l'affichage, vous devez consommer de la nourriture ou vous équiper avec des tenues appropriées pour protéger Link contre le froid ou la chaleur, sans quoi il subira des dégâts.

### RUBIS

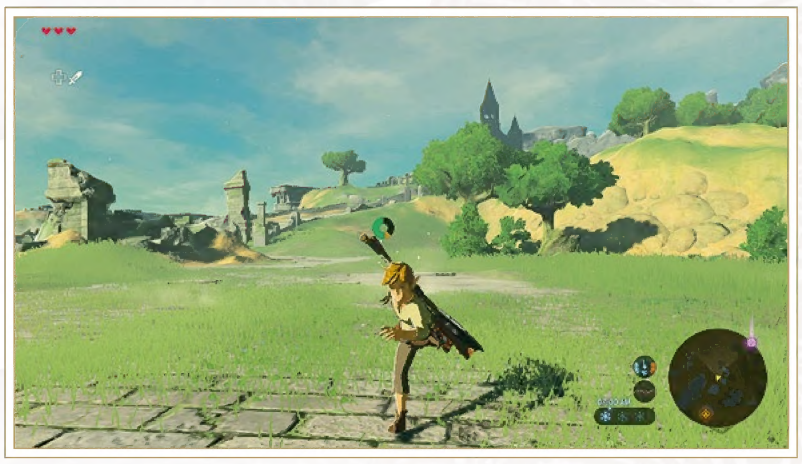
Le nombre total de rubis en votre possession s'affiche brièvement dans le coin supérieur droit de l'écran chaque fois que vous en obtenez ; comme le montre le tableau suivant, la valeur d'un rubis dépend de sa couleur. Les rubis servent à effectuer des achats auprès des marchands ; notez que la meilleure façon de s'enrichir dans *Breath of the Wild* consiste à revendre à ces derniers certains objets de votre inventaire.

| RUBIS | VALEUR |
|---|---|
| | 1 |
| | 5 |
| | 20 |
| | 50 |
| | 100 |
| | 300 |

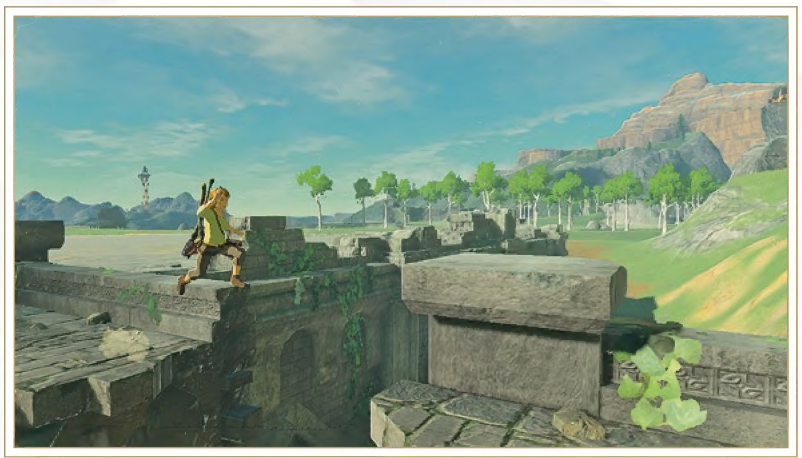
# L'EXPLORATION

La gestion des déplacements constitue l'un des principaux défis du jeu. Lors de vos voyages à travers Hyrule, vous vous heurterez régulièrement à des obstacles naturels qu'il vous faudra franchir en vous appuyant sur votre connaissance de l'environnement et votre maîtrise des mouvements de Link.

Les paragraphes suivants examinent les principales commandes et fonctionnalités liées à l'exploration ; familiarisez-vous rapidement avec ces notions pour progresser sereinement dans l'aventure.



**SE DÉPLACER :** Lorsque vous vous déplacez à pied, servez-vous de Ⓛ pour avancer et de Ⓡ pour contrôler la caméra. Lorsque vous sprintez (maintenez pour cela Ⓑ), la jauge d'endurance diminue peu à peu ; elle se recharge rapidement dès que vous ralentissez l'allure. Si vous laissez la jauge se vider entièrement, elle vire au rouge et Link se retrouve alors dans l'incapacité d'accélérer pendant quelques secondes.



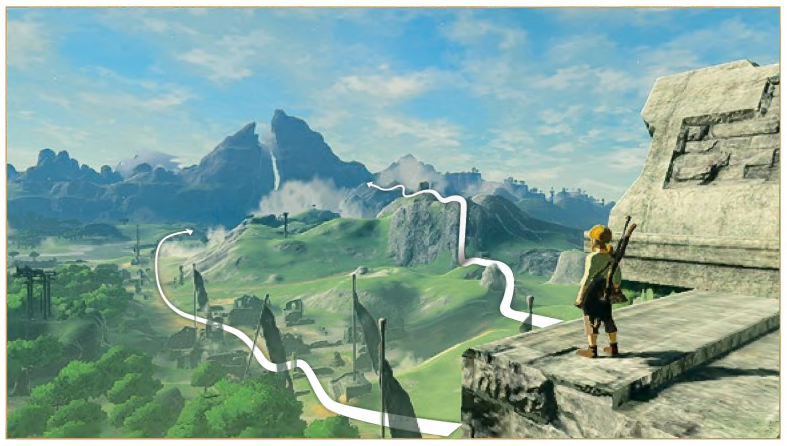
**SAUTER :** Appuyez sur Ⓧ pour sauter. Link s'élance sur une plus longue distance si vous sautez pendant un sprint. Lorsque vous précipitez Link dans le vide depuis des hauteurs excessives, sortez la paravoile (un objet dont vous faites rapidement l'acquisition au cours de l'aventure) pour amortir votre chute et éviter que Link ne subisse des dégâts en atterrissant.

**NAGER :** Déplacez-vous dans l'eau ave Ⓛ. La jauge d'endurance de Link diminue peu à peu quand il nage ; si elle se vide entièrement, Link est automatiquement ramené sur la terre ferme avec un cœur en moins. Vous pouvez nager plus vite en appuyant sur Ⓧ, mais chaque accélération a un coût en endurance élevé. Ce mouvement s'avère utile notamment pour attraper des poissons.

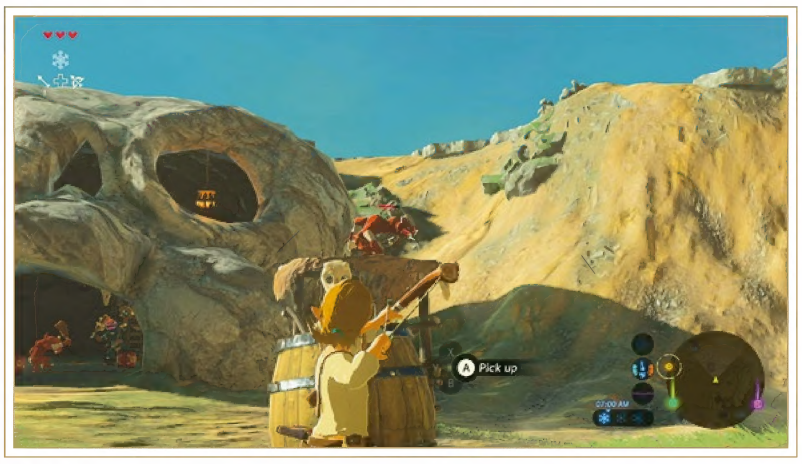
**L'ESCALADE :** Link peut potentiellement escalader n'importe quelle paroi vers laquelle vous le dirigez. Une fois qu'il a commencé à grimper, déplacez-le avec Ⓛ tout en utilisant Ⓡ pour observer les alentours ; vous pouvez également effectuer des bonds en appuyant sur Ⓧ, mais cette commande consomme beaucoup d'endurance. La jauge d'endurance diminue peu à peu à chacun de vos mouvements ; si elle se vide entièrement, Link lâche prise automatiquement. Pour limiter les risques de chute, vous avez donc intérêt à identifier et emprunter le chemin le plus direct vers votre objectif. Durant les plus longues ascensions, il est nécessaire de faire des pauses régulières sur des saillies ou des corniches afin de laisser à la jauge d'endurance le temps de se recharger.

**DESCENDRE :** Approchez-vous d'un rebord surélevé et appuyez sur Ⓐ quand la commande correspondante s'affiche à l'écran pour que Link s'accroche au rebord en question. Depuis cette position, appuyez sur Ⓑ pour qu'il lâche prise, ou inclinez Ⓛ vers le bas tout en appuyant sur Ⓧ pour qu'il s'éjecte en arrière. Pendant une chute, ou lorsque Link est suspendu à la paravoile, dirigez-vous simplement vers une paroi pour que Link s'y agrippe automatiquement.


UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & REPÈRES
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES



**PLANIFICATION D'ITINÉRAIRE :** Le chemin le plus direct vers votre objectif passe souvent par les routes, mais celles-ci sont généralement placées sous bonne garde. A contrario, le fait de s'aventurer hors des sentiers battus allonge souvent la durée des voyages, mais peut vous conduire à faire des découvertes inattendues. Avant de partir en excursion, essayez dans la mesure du possible de prendre de la hauteur en escaladant une falaise ou un édifice élevé, afin d'observer les alentours et de décider du meilleur itinéraire à suivre. Au début de l'aventure, vos possibilités en termes de déplacement sont limitées par vos faibles réserves d'endurance ; au fil de votre progression, vous aurez toutefois l'occasion d'augmenter la taille de votre jauge, ce qui vous permettra de bénéficier d'une plus grande liberté de mouvement.

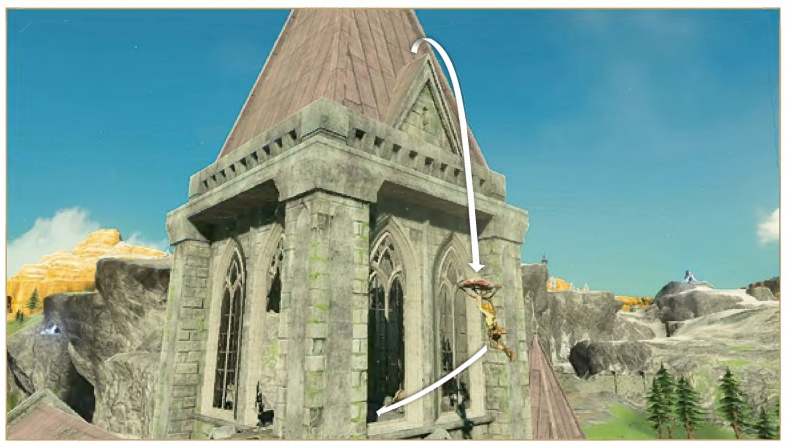



**PASSER À L'OFFENSIVE :** Avant de prendre d'assaut un campement ennemi, prenez le temps d'étudier la situation, si possible depuis un poste d'observation surélevé. De façon générale, vos adversaires représentent une réelle menace et vous avez tout intérêt à éviter autant que faire se peut de les attaquer frontalement. Voici quelques exemples de situations où vous obtiendrez de meilleurs résultats en faisant appel à la discrétion et à la ruse plutôt qu'à la seule force brute.

- Vous pouvez pousser un rocher placé en haut d'une pente en vue d'écraser des ennemis situés en contrebas.
- Lorsque vous faites face à plusieurs cibles regroupées, lancez une bombe au milieu du groupe pour faire un carnage.
- Les opérations d'infiltration sont parfois le meilleur moyen de vider un camp de ses trésors et de ses occupants ; si des sentinelles sont postées aux alentours, éliminez-les discrètement en les visant à la tête avec des flèches.
- Vous ne laisserez aucune chance à vos ennemis si vous lancez une attaque surprise à la nuit tombée, après vous être glissé dans leur camp pour subtiliser les armes qui reposent par terre et sur les râteliers.

**VOYAGE RAPIDE :** Les tours, les sanctuaires mais aussi les laboratoires antiques, constituent autant de destinations potentielles pour le système de téléportation. Depuis la carte générale, positionnez le curseur sur un site éligible, et appuyez sur Ⓐ avant de valider votre choix – Link réapparaît alors à l'endroit voulu après un temps de chargement. Cette fonction, que vous serez amené à utiliser fréquemment au cours de l'aventure, facilite les longs déplacements à travers Hyrule.

**PARAVOILE :** Une fois que vous avez rempli vos principaux objectifs sur le Plateau du Prélude, vous faites l'acquisition de la paravoile. Appuyez sur Ⓧ alors que Link se trouve dans les airs pour déployer l'aile volante, puis dirigez-vous à l'aide de Ⓛ. La jauge d'endurance diminue progressivement aussi longtemps que vous planez ; si elle se vide entièrement, la voile se range automatiquement, ce qui entraîne la chute de Link. La paravoile est l'outil par excellence pour explorer Hyrule ; elle vous permet de parcourir de longues distances rapidement en vous élançant depuis le sommet d'une tour ou d'un autre poste surélevé.



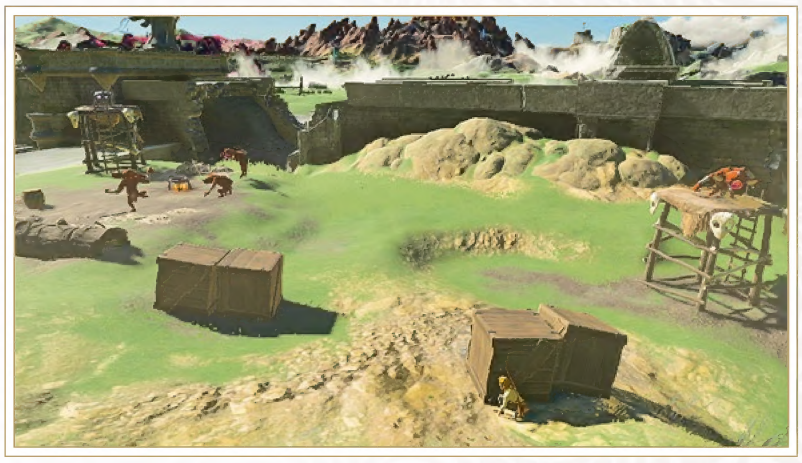
**GESTION DE L'ALTITUDE :** Lors d'une descente en paravoile, vous pouvez ajuster la hauteur de votre vol en rangeant et en redéployant le planeur à volonté. Si vous vous trouvez haut dans les airs et qu'il ne vous reste que peu d'endurance en réserve, laissez-vous tomber en chute libre, puis activez la paravoile juste avant de toucher le sol pour effectuer un atterrissage en douceur.

**COURANTS ASCENDANTS :** Vous avez la possibilité de vous élever haut dans les airs lorsque vous déployez la paravoile au-dessus d'un courant ascendant ; de tels phénomènes peuvent être provoqués par un incendie par exemple, ou se produire spontanément à divers endroits – y compris à l'intérieur des sanctuaires, où ils sont générés par l'action de ventilateurs.

# Sites et points d'intérêt

Avec son monde immense comptant une multitude de points d'intérêt (qu'il s'agisse de personnages à rencontrer, de trésors à récupérer ou de quêtes à accomplir), *Breath of the Wild* accorde une place très importante à l'exploration – le jeu ne manquera d'ailleurs pas une occasion de récompenser votre curiosité. Voici les principaux éléments avec lesquels vous aurez l'occasion d'interagir au gré de vos pérégrinations dans le monde d'Hyrule.

**TOURS :** Au cœur de chaque région d'Hyrule se dresse une grande tour, que vous devez « activer » en examinant le terminal situé à son sommet. Cette opération a pour effet de retirer le voile qui masque les cartes dans le secteur correspondant. Au début de l'aventure, l'ascension des tours représente une épreuve en soi, dans la mesure où vos réserves d'endurance sont limitées ; la présence de forces ennemies ou d'obstacles naturels est par ailleurs susceptible de gêner votre progression. Une fois activées, les tours deviennent des destinations potentielles pour le système de téléportation, ce qui facilite vos déplacements à travers Hyrule. De par leur taille, ces édifices constituent des rampes de lancement idéales pour explorer une nouvelle région à l'aide de la paravoile – après chaque excursion en territoire inconnu, revenez à votre point de départ en vous téléportant et envolez-vous vers d'autres horizons.



**AVANT-POSTES :** Depuis le modeste campement établi autour d'un feu, à la véritable place forte dotée de plusieurs tours de guet, de nombreux avant-postes sont disséminés sur le continent. Ces bases ennemies abritent plusieurs récompenses potentielles : en dehors des armes et des butins détenus par les créatures locales, vous y trouverez en général au moins un coffre (notez que ceux signalés par une lueur mauve ne peuvent être ouverts qu'après avoir exterminé tous les gardes locaux). Cela ne signifie pas pour autant que vous devez systématiquement passer au fil de l'épée tous les ennemis que vous rencontrez. Le niveau de difficulté du jeu est en effet automatiquement ajusté en fonction du nombre de monstres que vous terrassez – en d'autres termes, plus vous faites de victimes et plus vos futurs adversaires vous donneront de fil à retordre.

**SANCTUAIRES :** Les sanctuaires se présentent comme des mini-donjons, dans lesquels vous devez résoudre des énigmes de différentes sortes. Vos efforts sont notamment récompensés par l'obtention d'Emblèmes du triomphe, des objets qui permettent (par lot de quatre) d'augmenter la taille des jauges de vie et d'endurance. À l'instar des tours, les sanctuaires deviennent des destinations potentielles pour le système de déplacement rapide une fois que vous les avez activés en examinant leur terminal d'accès ; dans la mesure où le jeu en compte plus d'une centaine, ils forment à terme un réseau extrêmement dense qui vous permet de vous téléporter dans quasiment tous les recoins d'Hyrule. Notez que vous devez au préalable remplir des missions spécifiques pour gagner le droit de pénétrer dans certains sanctuaires.

**VILLAGES :** *Breath of the Wild* compte plusieurs bourgades de taille plus ou moins importante. Vous y trouverez notamment des boutiques, ainsi que divers points d'interactivité tels que des marmites (qui permettent de préparer des plats) et des statues de la Déesse (qui servent à échanger les Emblèmes du triomphe contre des réceptacles de cœur et d'endurance supplémentaires). Prenez le temps de vous adresser à tous les individus que vous croisez ; en dialoguant avec les villageois, vous aurez l'occasion de glaner des informations utiles pour vos missions, et d'en débloquer de nouvelles.

**RELAIS :** Rendez-vous dans un relais pour enregistrer les chevaux sauvages que vous avez domptés (voir à ce sujet la page 17). Vous avez la possibilité de retrouver vos montures depuis n'importe quel relais une fois que vous les avez enregistrées, même si vous les abandonnez à l'autre bout de la carte. Hyrule compte un grand nombre de relais, chacun d'entre eux se situant généralement à proximité d'un sanctuaire.

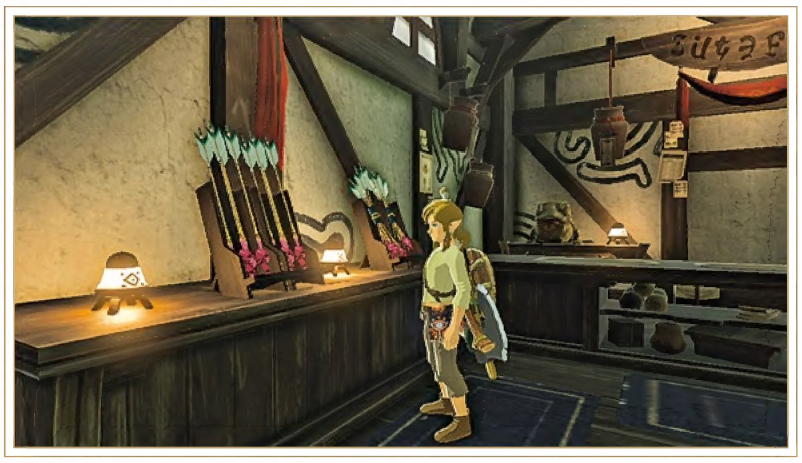
**FONTAINES DE GRANDE FÉE :** Au cours de vos allées et venues à travers Hyrule, vous découvrirez parfois des fontaines magiques dans lesquelles vous attend une grande fée. Chacune de ces rencontres vous donne l'opportunité d'améliorer la résistance de vos tenues, en échange d'ingrédients que vous récupérez sur le terrain.


UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & REPÈRES
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES

**FEUX DE CAMP & MARMITES :** Les feux de camp sont un élément incontournable de votre environnement : vous en trouverez dans la plupart des villages, relais et avant-postes d'Hyrule, et même parfois en pleine nature. Facilement repérables à leur longue colonne de fumée, ils marquent régulièrement l'emplacement d'un personnage ou d'un point d'intérêt spécifique. Chaque fois que vous vous asseyez devant un feu de camp, vous avez l'occasion d'accélérer le temps, et de reprendre le jeu au coucher ou au lever de soleil suivant – une option bienvenue lorsque vous attendez un évènement particulier ou une météo plus clémente. La présence d'une marmite sur un feu vous donne l'opportunité de cuisiner des plats à l'aide des ingrédients figurant dans votre sacoche. Lorsque le feu s'est éteint, vous pouvez le rallumer en tirant par exemple une flèche de feu sur le tas de bois, ou en frappant un silex avec une arme métallique près du foyer.

**OBJETS À RAMASSER :** Au cours de vos voyages, vous aurez l'occasion de récupérer des objets en tous genres, facilement identifiables à la lueur caractéristique qu'ils émettent. À condition que vous disposiez d'un emplacement disponible dans votre inventaire, appuyez sur Ⓐ quand la commande s'affiche à l'écran pour vous emparer d'un objet qui repose sur le terrain.

**POINTS D'INTERACTIVITÉ :** Tout au long de l'aventure, vous serez amené à interagir avec une multitude de points d'intérêt, qu'il s'agisse de personnages avec qui converser, de coffres à fouiller, d'appareils à activer, et d'objets à manipuler pour résoudre des énigmes. Les conversations avec les habitants d'Hyrule sont susceptibles de débloquer des missions annexes ; vous êtes libre d'en activer plusieurs à la fois et de les mener à bien quand bon vous semble. Lorsque vient le moment d'accomplir une quête donnée, n'oubliez pas de la sélectionner dans le Journal. Notez que les personnages porteurs d'un message important sont signalés par un point d'exclamation rouge qui s'affiche près de leur nom.



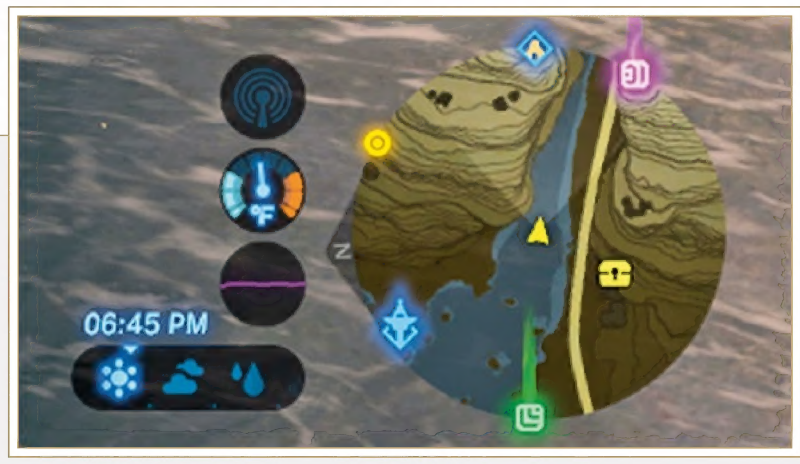
**MAGASINS :** Les magasins d'Hyrule offrent différents types de biens ou de services. Les objets mis en vente sont présentés directement sur les étals (vous devez donc les sélectionner physiquement plutôt que par l'intermédiaire d'un menu). Les **commerces généraux** ( ) vendent des ingrédients de cuisine et des flèches. Les **boutiques de vêtements** ( ) vendent des habits. Les **teintureries** ( ) permettent de personnaliser l'apparence de Link. Les **bijouteries** ( ) proposent des protections de tête . Moyennant finances, vous pouvez vous reposer dans les **auberges** ( ) pour régénérer votre santé (des bonus supplémentaires vous sont octroyés si vous optez pour une literie de premier choix). En plus des boutiques traditionnelles, vous rencontrerez régulièrement des vendeurs ambulants ; ces derniers vous proposent leurs propres articles et sont prêts à vous racheter les surplus de votre inventaire.

## CARTES & MARQUEURS

**CARTE PRINCIPALE :** Vous pouvez accéder à tout instant à la carte principale en appuyant sur ⊖. La position de Link y est représentée par un triangle dont l'orientation correspond à celle du jeune héros ( ). Déplacez le curseur avec Ⓛ, réglez le niveau de grossissement à l'aide de Ⓡ, et appuyez sur Ⓐ pour déposer un marqueur manuel.

La carte des différentes régions qui composent le continent d'Hyrule est initialement floutée ; pour retirer le voile qui la masque, vous devez activer le terminal situé au sommet de la tour locale. Notez que vous pouvez sélectionner sur la carte les symboles des tours et des sanctuaires que vous avez activés pour vous téléporter aux endroits correspondants dans le cadre du système de déplacement rapide.

**MINI-CARTE :** La mini-carte fournit le plan des environs immédiats. Le symbole « N » placé en bordure de l'affichage indique le nord (rendez-vous dans le menu des options et modifiez le réglage correspondant si vous souhaitez que le haut de la carte pointe toujours vers le nord). Les autres icones sont identiques à ceux utilisés sur la carte principale. La plupart de ces symboles disparaissent quand ils sortent de la zone couverte par la mini-carte. Seul l'objectif de la mission sélectionnée reste affiché en permanence (il glisse sur le pourtour de la mini-carte lorsque la destination correspondante se trouve en dehors de son périmètre).



# LES CHEVAUX

**DOMPTER LES CHEVAUX :** Vous rencontrerez régulièrement des chevaux sauvages au cours de vos allées et venues. Si vous parvenez à vous approcher d'un spécimen sans le faire fuir (avancez dans son dos en vous tenant accroupi pour ne pas donner l'alerte), vous avez l'occasion de l'enfourcher en appuyant sur Ⓐ. Selon son tempérament, le cheval est susceptible d'essayer de vous désarçonner (ses ruades faisant rapidement diminuer votre jauge d'endurance). Le cas échéant, appuyez à toute vitesse sur L pour le calmer. Activez cette commande chaque fois qu'un canasson refuse de vous écouter : elle rend l'animal plus docile et augmente son affection à votre égard.

**SE DÉPLACER À CHEVAL :** Lorsque vous chevauchez une monture, servez-vous de Ⓛ pour vous diriger, et appuyez sur Ⓐ pour accélérer (à chaque pression sur la touche, vous passez successivement au trot, au petit galop puis au grand galop) ; enfin, inclinez Ⓛ vers l'arrière pour ralentir l'allure. Le cheval ne peut galoper à pleine vitesse que quelques secondes. Les icones en forme d'éperon qui s'affichent en bas de l'écran ( ) indiquent le nombre de sprints qu'il est capable d'enchaîner avant de devoir reprendre son souffle (ce nombre dépend de la valeur de son endurance). Si vous épuisez le cheval en multipliant les accélérations sans temps mort, il ralentit le temps de recouvrer des forces. Dans le cadre d'un combat de mêlée, maintenez enfoncé ZL pour vous déplacer au pas sur les côtés et en arrière.

**ENREGISTRER LES CHEVAUX :** Pour faire vôtre un cheval sauvage que vous venez de dompter, rendez-vous dans un relais et enregistrez-le en parlant au responsable (ZL + Ⓐ) ; une fois cette formalité accomplie, vous pouvez faire appel à lui à tout moment depuis n'importe quelle écurie d'Hyrule. Adressez-vous au responsable lorsque vous souhaitez monter un de vos chevaux, dont les performances sont évaluées selon plusieurs critères. De façon générale, la vitesse et l'endurance sont les attributs les plus importants ; si une nouvelle recrue ne se distingue dans aucun de ces deux domaines, envisagez de la relâcher avant de vous mettre en quête d'un spécimen plus performant.

## LÉGENDE DES CARTES

| SYMBOLE | SIGNIFICATION | SYMBOLE | SIGNIFICATION |
|---|---|---|---|
| | Link | | Laboratoire antique |
| | Cheval de Link | | Relais |
| | Objectif de quête | | Village |
| | Balise | | Autre site |
| | Tampon (exemple) | | Boutique de vêtements* |
| | Tour | | Commerce général* |
| | Sanctuaire (pas encore activé) | | Auberge* |
| | Sanctuaire (activé, mais pas encore exploré) | | Teinturerie* |
| | Sanctuaire (exploré) | | Bijouterie* |

* Les symboles des boutiques ne s'affichent sur la carte qu'avec le niveau de zoom maximal.

**MARQUEURS MANUELS :** Lorsque vous regardez à travers la longue-vue, vous avez la possibilité de placer des « balises » sur certains éléments du décor en appuyant sur Ⓐ – utilisez cette fonction pour marquer l'emplacement des points d'intérêt potentiels pendant que vous observez l'environnement depuis le sommet d'une tour ou une autre position surélevée. Ces repères s'affichent directement sur la mini-carte, ce qui en fait de formidables outils d'aide à la navigation. Leur nombre est limité à cinq, et il est possible de les activer directement depuis l'écran de la carte principale.

Les « tampons » se placent quant à eux uniquement depuis la carte principale et n'apparaissent pas sur le radar. Vous pouvez vous en servir d'aide-mémoire pour marquer un lieu dans lequel vous devez vous rendre dans le cadre d'une quête annexe par exemple.


UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & REPÈRES
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES

# LE COMBAT

*Breath of the Wild* se classe dans la catégorie des jeux d'actions, mais la stratégie y occupe une place essentielle en raison de la difficulté des combats – très vite, vous ferez face à des ennemis capables de vider votre jauge de santé en une seule attaque. Aussi est-il préférable d'élaborer un plan de bataille avant de partir à l'assaut ; une fois les hostilités engagées, mieux vaut adopter une approche prudente, basée sur la défense, plutôt que miser uniquement sur la force brute. Cette section présente les mécanismes essentiels du système de combat ; elle vous donne toutes les clés pour prendre rapidement le dessus sur les ennemis de Link.

## ENGAGER LE COMBAT

**APPROCHE FURTIVE :** Avant de vous ruer à l'assaut, prenez le temps d'observer vos adversaires à la dérobée en vue d'élaborer un plan d'attaque. Approchez-vous d'eux prudemment en inclinant doucement Ⓛ afin de rester incognito – pour un maximum de discrétion, avancez en position accroupie (appuyez sur Ⓡ pour changer de posture), et cachez-vous si possible dans les hautes herbes ou derrière les éléments du décor. Essayez autant que faire se peut d'affaiblir vos ennemis avant de déclencher les hostilités ; si l'occasion se présente, vous pouvez par exemple vous débarrasser ni vu ni connu des cibles isolées en les visant à la tête avec des flèches, ou en les frappant dans le dos avec une arme de mêlée.

**COMPORTEMENT DES ENNEMIS :** Lorsqu'ils ne constatent rien d'anormal, les ennemis suivent une routine bien précise ; certains surveillent par exemple les alentours depuis un poste fixe, et d'autres patrouillent selon un itinéraire donné. Un point d'interrogation apparaît au-dessus d'un ennemi quand celui-ci entend un bruit suspect ou vous entr'aperçoit. Si vous ne réagissez pas, cet icone se remplit peu à peu en rouge ; une fois plein, il est remplacé par un point d'exclamation jaune : l'ennemi sonne alors l'alarme et passe à l'attaque. Pour rester incognito, il vous incombe de sortir rapidement du champ de vision d'un ennemi dont vous avez éveillé l'attention, et de rester silencieux jusqu'à ce que ses soupçons se soient dissipés. Même si vous avez donné l'alerte, vous pouvez encore échapper au combat en prenant la fuite ou en vous cachant – au bout de quelques instants, vos adversaires finiront par ranger les armes pour reprendre leurs activités normales (comme le signale le ralentissement du tempo de la musique de fond).

**ATTAQUE SURPRISE :** Lorsque vous réussissez à vous approcher incognito dans le dos d'un ennemi (ce qui est plus facile à accomplir en marchant en position accroupie), vous avez l'opportunité de le surprendre avec une attaque très puissante susceptible de le tuer sur le coup. Si vous vous infiltrez dans un avant-poste à la nuit tombée, alors que tous ses occupants sont endormis, vous pouvez vous débarrasser à tour de rôle de chacun des ennemis grâce à cette technique.

**TIR À L'ARC :** Une utilisation ingénieuse de l'arc permet de démarrer certains combats en position de force. Par exemple, les flèches de feu (ou les flèches standard que vous enflammez manuellement en les approchant d'une flamme) font exploser les barils de poudre à l'impact. La chute d'une lanterne suspendue dont vous tranchez la corde avec une flèche peut aussi provoquer la détonation d'un baril inflammable. Vous pouvez également distraire un ennemi en tirant une flèche sur un mur près de lui – profitez-en pour vous glisser dans son dos et le neutraliser avec une attaque surprise, ou pour filer en douce.

# LES MOUVEMENTS DÉFENSIFS

Les ennemis pouvant infliger de très lourds dégâts, vous courez droit à l'échec si vous vous précipitez à l'assaut la fleur au fusil. Pour tirer votre épingle du jeu, privilégiez la prudence et recourez aux techniques décrites ci-dessous. Vous aurez sans doute besoin d'un minimum d'entraînement pour maîtriser plusieurs de ces commandes ; afin de mettre toutes les chances de votre côté, n'hésitez pas à répéter vos gammes aux dépens des ennemis que vous rencontrez au début de l'aventure – ces exercices porteront leurs fruits lorsque vous serez confronté à des adversaires plus dangereux, face auxquels la moindre erreur se paie très cher.

**PARER :** Alors que Link est équipé d'un bouclier, maintenez enfoncé ZL pour qu'il le brandisse et s'abrite derrière. Tant qu'il adopte cette posture, Link peut repousser tous les assauts, à l'exception des plus puissants d'entre eux. La durabilité du bouclier diminue à chaque coup paré ; après avoir encaissé un certain nombre d'impacts, il se brise – le cas échéant, maintenez ✚ et choisissez un autre modèle à l'aide de R (quand un bouclier est sur le point de rompre, un message d'avertissement s'affiche en haut de l'écran et son icone clignote en rouge dans l'inventaire).

**ESQUIVE :** Alors que vous maintenez ZL, appuyez sur X tout en inclinant L sur le côté ou vers l'arrière pour effectuer un saut latéral ou un saut périlleux arrière respectivement. Ces mouvements permettent d'esquiver les attaques adverses, mais aussi de se repositionner rapidement ou de contourner les ennemis. Si vous validez la commande une fraction de seconde avant que l'assaut ennemi ne vous touche (on parle alors d'« esquive optimale »), l'action ralentit pendant quelques secondes, ce qui vous laisse le champ libre pour foncer sur votre assaillant et le frapper en toute impunité.

**SPRINTER :** Pour éviter un projectile, ou se soustraire à une attaque qui inflige des dégâts sur un large rayon, la meilleure option consiste parfois à piquer un sprint. Cette technique peut servir non seulement pour prendre la fuite, mais également pour repositionner Link dans une position avantageuse, par exemple dans le dos d'un monstre.

**GARDE OPTIMALE :** Alors que vous maintenez ZL avec un bouclier à la main, appuyez sur A une fraction de seconde avant que l'attaque ennemie ne vous touche pour réaliser une « garde optimale » – Link donne alors un coup de bouclier qui repousse l'assaut. Votre vis-à-vis se retrouve brièvement vulnérable, ce qui vous laisse le champ libre pour riposter. Vous avez la possibilité de contrer quasiment tous les assauts à l'aide de ce mouvement, y compris les faisceaux laser des Gardiens. L'esquive et la garde optimales jouent un rôle essentiel lors des combats les plus difficiles : elles permettent de créer des ouvertures là où les assauts frontaux ne fonctionnent pas. En contrepartie, ces commandes exigeantes requièrent un minimum d'entraînement – d'où l'importance de vous y exercer dès le début du jeu.

**GESTION DE LA CAMÉRA :** Vous serez régulièrement confronté à des groupes de plusieurs adversaires susceptibles de vous attaquer de n'importe quelle direction. Surveillez leurs mouvements à l'aide de R, en prêtant une attention particulière aux plus proches ou aux plus rapides d'entre eux. Restez constamment en mouvement, et veillez à ne pas vous laisser encercler, tout en utilisant à votre avantage les éléments du décor. Pour une efficacité maximale, tâchez de réduire au plus vite le nombre de vos ennemis en concentrant vos assauts sur une cible à la fois, après les avoir éventuellement affaiblis au préalable en lançant des bombes.

**SE SOIGNER :** Link peut se soigner à tout moment en consommant de la nourriture depuis le menu. Les aliments dotés de vertus curatives sont signalés par un petit icone en forme de cœur ; de façon générale, les plats cuisinés sont des remèdes plus efficaces que les ingrédients bruts. Les fées que vous avez l'occasion de récupérer sur le terrain vous redonnent cinq cœurs, leur utilisation s'effectuant automatiquement lorsque la jauge de santé de Link se vide entièrement. Vous pouvez également vous soigner en vous baignant dans les sources chaudes qui se trouvent dans certaines régions d'Hyrule. Enfin, le fait de terminer l'exploration d'un sanctuaire ou de récupérer un réceptacle de cœur supplémentaire a pour effet de régénérer la totalité de la jauge de santé.

# LES MOUVEMENTS OFFENSIFS

Dans *Breath of the Wild*, vous n'irez pas bien loin si vous vous contentez d'enchaîner les combos en martelant la touche d'attaque. Patience et réactivité sont les maîtres mots du succès dans les combats les plus délicats. Pour une meilleure efficacité, privilégiez la défense et lancez de brèves ripostes avec vos armes les plus puissantes à la moindre ouverture.

**CIBLER UN ENNEMI :** Maintenez enfoncé ZL pour cibler l'ennemi qui vous fait face (celui-ci est alors surplombé par une flèche orange). Link reste orienté vers votre cible du moment, ce qui vous permet de concentrer vos assauts. Cette fonction vous aidera à réduire au plus vite le nombre de vos adversaires lorsque vous faites face à plusieurs d'entre eux à la fois.

**ATTAQUES DE MÊLÉE & COMBOS :** Alors que Link est équipé d'une arme de mêlée, appuyez sur Y pour attaquer un ennemi. Vous pouvez enchaîner les assauts dans le cadre d'un combo en appuyant à plusieurs reprises sur la touche. Comme les boucliers, les armes s'usent à mesure que vous les utilisez, et elles finissent par se briser après avoir donné un certain nombre de coups.

**ATTAQUES CHARGÉES :** Maintenez puis relâchez Y pour lancer une attaque chargée. La jauge d'endurance diminue peu à peu aussi longtemps que vous maintenez la touche enfoncée (si vous laissez la jauge se vider entièrement, l'assaut finit par être lancé automatiquement). Notez que vous pouvez interrompre le mouvement à tout moment en appuyant sur B. La nature d'une attaque chargée dépend de l'arme que vous maniez. Avec les armes à une main, Link exécute une attaque circulaire de moyenne portée ; avec les armes à deux mains, Link tourne comme une toupie avant de frapper le sol pour générer une onde de choc au large rayon d'action.

**ATTAQUE SAUTÉE :** Alors que Link se trouve en l'air (à une distance du sol suffisamment importante), appuyez sur Y pour qu'il effectue une attaque en piqué ; l'impact génère une onde de choc d'une puissance proportionnelle à la hauteur depuis laquelle Link s'est élancé. Après avoir subi la charge initiale de Link, une cible à portée encaisse des dégâts supplémentaires dus à l'onde de choc. Ce mouvement est difficile à exécuter en plein milieu d'un combat, mais vous pouvez par exemple l'utiliser pour engager les hostilités alors que vous survolez les ennemis à l'aide de la paravoile.

**ESQUIVE ET RIPOSTE :** Lorsque vous réalisez une esquive optimale (maintenez ZL et sautez latéralement ou en arrière juste avant qu'un assaut ennemi ne vous touche), l'action ralentit pendant quelques secondes ; durant cet intervalle, vous pouvez donner une volée de coups à votre cible en toute impunité. La maîtrise de ce mouvement de contre, qui nécessite un parfait timing, est la clé de la réussite lors des combats les plus difficiles (notamment ceux qui vous opposent aux boss) ; pour mettre toutes les chances de votre côté, prenez le temps de vous entraîner aux dépens des ennemis de faible niveau présents sur le Plateau du Prélude.

**GARDE ET RIPOSTE :** Lorsque vous réussissez une garde optimale (maintenez ZL avec un bouclier à la main et appuyez sur A juste avant que l'attaque adverse ne vous touche), votre assaillant se retrouve momentanément étourdi – profitez de sa vulnérabilité pour lui infliger de lourds dégâts en exécutant un combo. Vous pouvez vous servir de ce mouvement pour contrer les faisceaux laser tirés par les Gardiens. À l'instar de l'esquive optimale, cette commande est fondamentale contre les créatures les plus coriaces, notamment les boss.

**TIR À L'ARC :** Maintenez ZR pour que Link se saisisse de son arc, puis relâchez la touche après avoir visé avec Ⓡ afin de lancer une flèche. Lorsque votre cible est éloignée, vous devez ajuster le tir en visant un point situé au-dessus d'elle pour compenser l'effet de la gravité. Les ennemis touchés par une flèche au niveau de la tête subissent des dégâts critiques. Appuyez sur R pour ranger l'arc et vous emparer à la place de votre arme de mêlée. Lorsque Link bande son arc pendant qu'il se trouve dans les airs, le temps ralentit, ce qui vous permet de viser avec une grande précision – la jauge d'endurance diminuant tant que vous maintenez la touche enfoncée, ne tardez pas à passer à l'action.

**LANCER UNE ARME :** Alors que Link est équipé d'une arme de mêlée, maintenez puis relâchez R pour la lancer ; cette technique qui inflige des dégâts majorés peut s'avérer parfaite lorsque la lame que vous maniez est sur le point de se briser. Le boomerang (voir l'image) est une arme de jet au maniement spécifique : après l'avoir lancé, appuyez sur Ⓐ au moment où il revient vers vous pour le rattraper – vous pouvez répéter la manœuvre plusieurs fois d'affilée pour frapper des ennemis à distance.

**CALCUL DES DÉGÂTS & CATÉGORIES D'ARMES :** Chacune de vos attaques inflige des dégâts de base équivalents à la valeur de la puissance de l'arme utilisée – une épée dotée d'une puissance de 10, par exemple, enlève 10 points de vie à sa victime (notez que les points de vie des ennemis s'affichent au-dessus de leur tête quand vous revêtez une tunique spécifique). De façon générale, les armes à une main bénéficient d'une excellente cadence de frappe et peuvent s'utiliser conjointement avec un bouclier, ce qui vous permet de passer en un éclair de l'attaque à la défense. À l'inverse, les armes à deux mains souffrent d'une certaine lenteur, et vous devez les rengainer en appuyant sur Ⓑ avant de pouvoir bloquer un assaut avec le bouclier ; en contrepartie, elles jouissent d'une portée et d'une force de frappe sans égales.

**CHANGEMENT D'ARMES ET RACCOURCIS :** A un instant T, Link peut soit manier l'arc et les flèches, soit une arme de mêlée et un bouclier – appuyez respectivement sur R et ZR pour choisir l'une ou l'autre de ces deux configurations. Vous avez la possibilité à tout moment d'ouvrir le menu de raccourcis (ce qui a pour effet d'arrêter l'action) en vue de changer d'équipement à la volée (appuyez sur ✚ pour accéder aux boucliers ou aux flèches, et sur ✚ pour choisir une arme de mêlée ou un arc).

## RÉCOMPENSES DE FIN DE COMBAT

**BUTINS ET COFFRES :** Chacune de vos victimes abandonne derrière elle au moins un objet (les créatures les plus coriaces détenant naturellement les meilleures récompenses) ; ces butins entrent notamment dans la composition des plats que vous pouvez cuisiner via une marmite. À l'issue du combat, vos adversaires relâchent également leur éventuelle arme, dont vous êtes libre de vous emparer – privilégiez par conséquent les ennemis dotés d'un arsenal de qualité. La plupart des avant-postes abritent par ailleurs au moins un coffre, qui renferme généralement une pièce d'équipement ou une pierre précieuse ; notez que certains coffres ne peuvent être ouverts qu'une fois tous les gardes locaux exterminés (le coffre passe alors du mauve au jaune).

**ÉVOLUTION ET RENOUVELLEMENT DES ENNEMIS :** Dans *Breath of the Wild*, le niveau de difficulté évolue en fonction de vos actions. Plus vous faites de victimes et avancez dans l'aventure principale, plus vos adversaires deviennent puissants. Au sein de chaque archétype, les ennemis peuvent en effet arborer différentes couleurs, qui reflètent leur degré de dangerosité (par ordre croissant, rouge < bleu < noir < blanc < argent). En résumé, le fait d'en découdre régulièrement vous permet d'obtenir de précieuses récompenses, mais vous devez alors vous attendre à faire face à des monstres de plus en plus coriaces.

Chaque nuit de pleine lune, tous les ennemis que vous avez vaincus ressuscitent – ce phénomène étant connu sous le nom de « lune de sang ». Autrement dit, il est impossible de se débarrasser de tous les monstres qui peuplent le monde d'Hyrule : tôt ou tard, vos victimes seront ramenées à la vie quoi qu'il arrive.

UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & RÉGIONS
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES

# LES RESSOURCES

Au gré de vos pérégrinations, vous aurez l'occasion de vous procurer toutes sortes de ressources ; certaines servent à améliorer les performances de Link (notamment par le biais de la cuisine), tandis que d'autres se revendent en magasin pour financer l'achat de nouvelles pièces d'équipement.

**PIÈCES D'ÉQUIPEMENT :** Les marchands d'Hyrule ne vendant pas de pièces d'équipement, vous devez vous les procurer directement sur le terrain. Vous êtes libre de vous emparer par la force ou par la ruse des armes de vos ennemis ; vous trouverez également de nouvelles pièces en fouillant les coffres cachés dans les ruines et à l'intérieur des sanctuaires. Les armes de mêlée, les arcs et les boucliers ont une durée de vie limitée : ils s'usent à mesure que vous les maniez, et finissent par se casser (leur vignette clignote en rouge dans le menu quand ils sont sur le point de céder). Les pièces d'équipement peuvent bénéficier de différents bonus, symbolisés par des icones spécifiques dans l'inventaire ; celles qui sont signalées par un « » jouissent ainsi d'une durabilité supérieure à la moyenne. La petite flèche qui s'affiche à côté du nom d'une arme que vous vous apprêtez à ramasser indique si sa puissance est supérieure (), inférieure () ou égale () à celle de l'arme que vous portez actuellement.

**FLÈCHES :** Les flèches sont vendues dans certains commerces généraux pour une somme modique ; vous en trouverez également dans des coffres et caisses en bois, et vos victimes en abandonnent régulièrement (surtout les archers). Notez enfin que vous pouvez récupérer sur le terrain vos propres flèches qui ont raté leur cible. L'arc est une arme à distance qui se prête à de multiples applications (éliminer discrètement une sentinelle en la visant à la tête, couper une corde, activer des interrupteurs…) ; vous devriez par conséquent garder en permanence une réserve conséquente de flèches dans votre inventaire. Plus tard dans l'aventure, vous ferez l'acquisition de flèches dotées de propriétés spéciales. Ces dernières se révèlent précieuses lors des combats (vous pouvez par exemple étourdir les ennemis avec les flèches électriques, ou les congeler avec les flèches de glace). En outre, elles donnent lieu à de nouvelles interactions avec l'environnement (les flèches de feu peuvent allumer un feu ou une lanterne, faire exploser un baril de poudre ; les flèches explosives permettent de détruire certains éléments du décor).

**VÊTEMENTS :** Les vêtements de Link se divisent en trois catégories, qui couvrent respectivement son buste, ses jambes et sa tête. Chaque vêtement est évalué par le biais de sa résistance (), dont la valeur détermine la quantité de dégâts que subit Link en cas d'attaque adverse. Les tenues que vous revêtez peuvent également conférer divers bonus, signalés par des icones spécifiques dans le menu. Vous avez l'occasion de vous procurer de nouveaux vêtements dans les boutiques spécialisées, et vous en trouverez parfois dans les coffres qui reposent à l'intérieur des sanctuaires.

**PLANTES :** Toutes sortes de plantes (fruits, légumes, fleurs, champignons) poussent dans le royaume d'Hyrule, ne demandant qu'à être ramassées. Il vous faudra faire preuve d'ingéniosité pour vous procurer celles qui se trouvent hors de portée : vous pouvez par exemple grimper sur un pommier, ou frapper son tronc avec une arme pour détacher ses fruits ; à moins que vous ne préfériez abattre l'arbre avec une hache ou une bombe (ce qui vous permettra d'obtenir en plus un fagot de bois), ou que vous préleviez les pommes une à une en les visant avec des flèches… en matière d'interaction avec l'environnement, le jeu offre de multiples possibilités.

**INSECTES ET PETITS ANIMAUX :** Au cours de vos voyages, vous pouvez attraper des insectes, des lézards et des crabes qui entrent dans la composition de plats. Deux options s'offrent à vous pour les capturer : approchez-vous d'eux discrètement en marchant accroupi (), ou au contraire foncez-leur dessus en sprintant – dans les deux cas, appuyez sur A pour attraper votre proie une fois que vous êtes suffisamment proche d'elle.

**GROS GIBIER :** Link peut également chasser du plus gros gibier avec son arc. Pour ne pas effrayer votre proie, approchez-vous d'elle en avançant dans son dos, de préférence en position accroupie ; une flèche suffit à venir à bout des animaux de petite taille comme les renards et les oiseaux, mais certains mammifères plus imposants se montrent plus résistants. La viande que vous vous procurez par le biais de la chasse peut être consommée crue ou cuite pour régénérer la santé de Link.

**POISSONS :** Quand il ne s'adonne pas à la chasse, Link est capable de se muer en pêcheur. Plusieurs méthodes s'offrent à vous pour attraper des poissons : vous pouvez leur foncer dessus dans l'eau en appuyant sur Ⓧ ; les frapper avec une arme de mêlée depuis la rive au moment où ils passent devant vous ; ou, pour un résultat garanti, faire exploser une bombe dans l'eau. Les poissons que vous attrapez peuvent être consommés crus ou cuits pour régénérer la santé de Link.

**BUTINS :** Les créatures que vous terrassez en combat relâchent régulièrement des butins spécifiques appartenant à la catégorie des matériaux de monstre ; vous pouvez mélanger ces ingrédients dans une marmite avec des petits animaux pour fabriquer de puissants remèdes.

**RUBIS :** Les rubis, qui servent de monnaie pour tous les achats effectués en magasin, peuvent se récupérer directement sur le terrain – dans des coffres, mais aussi sur les dépouilles de certains ennemis. La meilleure façon de s'enrichir consiste toutefois à revendre aux marchands certains objets à forte valeur marchande, en particulier les pierres précieuses. La couleur d'un rubis détermine sa valeur : un rubis vert correspond à une unité ; un rubis bleu en vaut cinq, un rouge 20, un mauve 50, un blanc 100 et un doré 300. Le nombre total de rubis en votre possession est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran dans le menu de pause.

**FÉES :** Les fées sont des créatures spéciales qui volètent autour des fontaines de grande fée. Vous êtes également susceptible d'en découvrir de temps en temps lorsque vous coupez des herbes hautes (par exemple avec les attaques chargées d'une épée). Les fées s'attrapent de la même manière que les insectes : approchez-vous d'elles en marchant accroupi, ou foncez-leur dessus en sprintant avant d'appuyer sur Ⓐ. Elles servent à régénérer la santé de Link (vous pouvez même vous en servir comme ingrédient de cuisine). Mieux encore, elles s'utilisent automatiquement lorsque vous perdez tous vos cœurs, ce qui en fait une ressource très précieuse.

**NOIX KOROGUS :** Les Korogus sont des créatures spéciales qui se cachent dans des endroits plus ou moins insolites aux quatre coins d'Hyrule. Dès que vous apercevez dans votre environnement des objets ou des éléments du décor positionnés de façon inhabituelle (comme un rocher placé seul en haut d'un promontoire rocheux), vous pouvez vous attendre à ce que les lieux en question servent de cachette à des Korogus. Il vous faudra souvent résoudre de petites énigmes (par exemple, plonger depuis une falaise au milieu d'un cercle de nénuphars) pour provoquer leur apparition. Chaque Korogu que vous débusquez vous remet une Noix. Après quelques heures de jeu, vous rencontrerez un personnage qui se propose de vous échanger ces objets contre des emplacements d'équipement supplémentaires dans votre sacoche.

**PIERRES PRÉCIEUSES :** Des gisements de minerai se forment ça et là sur les falaises et les montagnes rocheuses d'Hyrule. Si vous les brisez avec des bombes ou des armes lourdes telles qu'un marteau, vous hériterez de pierres précieuses. Ces objets à forte valeur marchande ne peuvent pas servir d'ingrédients de cuisine, mais leur revente vous aidera à financer l'achat des pièces d'équipement les plus onéreuses du jeu.

# Cuisiner

Link peut se faire sa propre cuisine en jetant les objets qu'il récupère sur le terrain dans une marmite. Les plats qu'il prépare lui permettent de soigner ses blessures, voire de s'octroyer des bonus temporaires.

**MARMITES :** Pour faire la cuisine, vous avez besoin d'une marmite, un ustensile que vous trouverez dans les villages, mais également dans certains avant-postes ennemis. En mélangeant dans une marmite les ingrédients qui figurent dans votre inventaire, vous créez des plats que vous pouvez ensuite consommer pour soigner Link (deux fois plus efficacement que si vous mangiez les mêmes ingrédients crus) ou lui conférer divers bonus.

**FAIRE UN FEU :** Les ingrédients que vous jetez dans une marmite doivent nécessairement être cuits sur un feu. Lorsque celui-ci est éteint, vous pouvez le rallumer en tirant une flèche de feu, en transférant une flamme depuis une lanterne ou un autre foyer à l'aide d'un objet en bois, ou encore en utilisant un silex ou de la gelée chuchu rouge (posez ces objets près du tas de bois avant de les frapper avec une arme, forcément métallique dans le cas du silex).

**MODE OPÉRATOIRE :** Approchez-vous d'une marmite chauffée par un feu, et appuyez sur Ⓐ pour ouvrir l'inventaire. Sélectionnez un premier ingrédient, puis validez l'option « Prendre » ; choisissez ensuite les autres objets que vous souhaitez ajouter au mélange, dans la limite de cinq au maximum. Une fois que vous vous êtes saisi des ingrédients voulus, quittez le menu (Ⓑ) puis jetez-les dans la marmite avec Ⓐ. Après une courte scène (que vous pouvez passer en appuyant sur Ⓧ), vous obtenez un plat qui se range automatiquement dans l'onglet correspondant de la sacoche.

**COMBINAISONS POSSIBLES :** Il est possible de préparer des dizaines de plats et remèdes différents, chacun doté de propriétés uniques, à l'aide des nombreux ingrédients disponibles dans le jeu. La nourriture que vous cuisinez a généralement des vertus thérapeutiques, mais elle peut également octroyer divers bonus temporaires, relatifs par exemple à l'endurance, à la résistance aux dégâts ou aux températures extrêmes. Vous êtes libre de combiner les ingrédients entre eux comme bon vous semble ; aidez-vous des descriptions qui vous sont fournies dans le menu pour trouver les recettes qui donnent les meilleurs résultats.

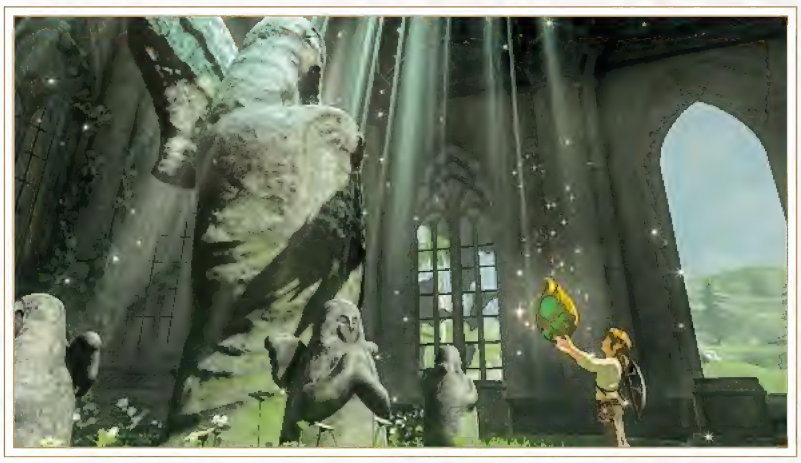
# Progression de Link

Link devient de plus en plus puissant à mesure que vous avancez dans l'aventure. Une de vos priorités tout au long de la partie consiste précisément à optimiser son potentiel en vue de relever les nombreux défis du jeu.

**ÉQUIPEMENT :** L'amélioration de l'équipement est un de vos principaux leviers de progression. À mesure que vous avancez dans le jeu, vous avez l'occasion de récupérer des armes plus puissantes, des armures plus résistantes et de nouvelles pièces d'équipement qui viennent enrichir votre palette d'options défensives et offensives. Le développement de votre arsenal est une condition sine qua non de réussite.

**AMÉLIORATION DES TENUES :** Hyrule abrite plusieurs fontaines de grande fée disséminées aux quatre coins du continent. Chaque nouvelle grande fée que vous rencontrez vous propose d'améliorer vos tenues actuelles en échange de matériaux spécifiques, ce qui a pour effet d'augmenter la résistance aux dégâts de Link.

**RÉCEPTACLES DE CŒUR :** Vous augmenterez la taille de votre jauge de santé en faisant l'acquisition de réceptacles de cœurs. Vous recevez en récompense un cœur supplémentaire lorsque vous terminez l'exploration d'un donjon ; vous pouvez également en obtenir un en échange de quatre Emblèmes du triomphe chaque fois que vous interagissez avec une statue de déesse dans un village.



**RÉCEPTACLES D'ENDURANCE :** Les Emblèmes du triomphe obtenus dans les sanctuaires peuvent également servir à agrandir la taille de la jauge d'endurance. En échange de quatre de ces objets auprès d'une statue, vous bénéficiez d'un segment de jauge supplémentaire correspondant à un cinquième de cercle ; ces segments forment à terme de nouveaux cercles qui entourent la jauge de départ. Améliorer l'endurance permet de pratiquer plus longtemps des activités essentielles comme la nage, l'escalade et le vol plané, ce qui vous facilite la tâche lors des phases d'exploration.

**EMPLACEMENTS D'ÉQUIPEMENT :** Après quelques heures de jeu, vous ferez la rencontre d'un personnage appelé Noïa, qui se propose d'échanger vos Noix korogus (obtenues en découvrant les korogus cachés dans l'environnement) contre des emplacements d'inventaire supplémentaires pour vos armes, boucliers et arcs. La collecte des Noix korogus est donc un moteur essentiel du développement de Link, dont l'éventail d'options tactiques s'élargit à mesure qu'il enrichit son arsenal.

**PROGRESSION DES ENNEMIS :** À l'instar de Link, les ennemis deviennent peu à peu plus puissants au fil de l'aventure, selon la règle de base suivante : plus vous en supprimez, plus ils montent en grade (ce qui se traduit par un changement de couleur). Vous pouvez donc freiner l'évolution des créatures en réduisant au strict nécessaire l'usage de la force.


UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & BALISES
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES

# MÉTÉO ET ÉLÉMENTS

Les conditions climatiques ont un impact direct sur la santé de Link, et sur les actions qu'il peut ou non accomplir. Vous devez donc apprendre à tenir compte du facteur météorologique lorsque vous parcourez le monde d'Hyrule. Notez que les conditions météo évoluent en temps réel, conformément aux prévisions qui s'affichent dans la petite fenêtre dans le coin inférieur droit de l'écran. Les forces élémentaires comme le feu, le vent et l'électricité, jouent elles aussi un rôle important, que ce soit dans le cadre du combat ou de la résolution d'énigmes.

**PLUIE :** La pluie tombe régulièrement à Hyrule. En plus de gêner la visibilité, les averses ont pour effet de mouiller les parois rocheuses, ce qui rend la pratique de l'escalade quasiment impossible – vous pouvez à la rigueur parcourir de courtes distances en sautant régulièrement vers le haut, mais Link glissera inéxorablement si vous tentez une longue ascension. Dans de telles circonstances, il est préférable de patienter jusqu'au retour du soleil, ou de contourner l'obstacle ou la falaise que vous vouliez gravir.

**ORAGES :** Les orages s'accompagnent de fortes précipitations et d'éclairs, qui peuvent frapper n'importe où, y compris sur Link. Si des étincelles apparaissent sur son corps, réfugiez-vous au plus vite sous un abri. Une fois que la foudre est tombée, vous pouvez sortir de votre refuge et continuer votre route, jusqu'à la prochaine alerte. Notez que vous réduirez la probabilité d'être foudroyé si vous prenez soin de retirer les objets en métal de votre attirail actuel pendant toute la durée de l'orage.

**TEMPÉRATURES BASSES :** Les montagnes, les plateaux de haute altitude, ou encore le désert Gerudo (à la nuit tombée) sont soumis à de très basses températures, comme en atteste le thermomètre affiché dans le coin inférieur droit de l'écran. Quand il s'aventure dans ces lieux sans protection aucune, Link tremble de tous ses membres et sa barre de vie se vide progressivement. Pour éviter cet écueil, vous devez revêtir des tenues (aux effets permanents) ou consommer de la nourriture (aux effets temporaires) qui octroient un bonus de résistance au froid ( ). Ces bonus sont cumulatifs au sein d'une même catégorie, et vous aurez parfois besoin d'une double protection ( ) pour résister aux températures les plus extrêmes.

**TEMPÉRATURES ÉLEVÉES :** Inversement, Hyrule abrite des lieux dans lesquels règnent des températures si élevées qu'elles nuisent à la santé de Link à moins que vous ne preniez les mesures nécessaires. La protection requise varie selon que vous êtes exposé à la chaleur du désert ( ), ou aux flammes du volcan ( ). Là encore, les bonus de résistance correspondants peuvent être conférés par la nourriture ou les vêtements.

**FEU :** Présent dans les campements et sur les lanternes, et généré par certains ennemis, le feu est un élément récurrent de l'environnement. Vous pouvez enflammer des bâtons, gourdins, flèches et autres armes en bois (qui au bout d'un certain temps finissent par être consumées par les flammes) pour attaquer des ennemis ou résoudre des énigmes. L'utilisation du feu autorise diverses interactions avec le décor, parmi lesquelles : brûler la végétation (herbes sèches, lierre, ronces) ; provoquer l'explosion de barils inflammables ; faire fondre des blocs de glace ; incendier des plateformes en bois ; etc…

**INGRÉDIENTS GELÉS :** Si vous déposez dans la neige des morceaux de viande, ils gèlent au bout de quelques secondes. La nourriture gelée octroie automatiquement l'effet Anti-chaleur ; vous pouvez exploiter cette propriété intéressante pour traverser indemne des contrées inhospitalières comme le désert Gerudo, à un stade de l'aventure où vous n'avez pas encore fait l'acquisition d'une tenue adaptée.

**ÉLECTRICITÉ :** L'électricité sert essentiellement pendant les combats. Avec une arme associée à cet élément, vous pouvez électrocuter les ennemis en les frappant directement ou en électrifiant de l'eau avec laquelle ils sont en contact. Si Link lui-même reçoit une décharge électrique, suite à une attaque adverse ou à un contact avec une créature électrifiée, il lâche la pièce qu'il a en main et se retrouve momentanément étourdi. Enfin, notez qu'il vous faudra activer des mécanismes par le biais d'orbes électriques dans le cadre de l'exploration de certains temples.

**COURANTS AÉRIENS :** Vous rencontrerez régulièrement dans votre environnement des courants aériens, produits naturellement par l'action du vent ou par des ventilateurs. Vous pouvez les exploiter pour faire rouler des objets sphériques comme les orbes et les bombes (une pratique courante dans les sanctuaires), mais aussi pour planer sur de longues distances à l'aide de la paravoile. Les courants ascendants, créés par exemple par un incendie, vous donnent quant à eux l'occasion de vous envoler haut dans les airs. Notez enfin qu'il existe une arme, l'Eventail korogu, qui permet de générer de petites bourrasques – vous pouvez mettre cet outil à profit par exemple pour faire avancer un radeau doté d'une voile.

**PONTS DE FORTUNE :** Vous pouvez parfois franchir un gouffre ou une rivière en utilisant comme pont de fortune un arbre qui se dresse au bord du précipice ou du cours d'eau en question. Positionnez-vous face à l'obstacle et frappez le tronc à coups de hache ou d'une épée à deux mains pour l'abattre. Les arbres coupés peuvent également faire office de plateforme flottante lorsque vous devez traverser une étendue d'eau glacée dans laquelle Link ne peut pas nager sans subir de dégâts.

**FLÈCHES ÉLÉMENTAIRES :** Vous mettrez rapidement la main sur des flèches dotées de propriétés élémentaires. Les flèches de feu enflamment certains matériaux comme le tissu et le bois, mais également les ennemis (provoquant leur panique) ; les créatures frappées par une flèche de glace sont congelées et soumises à un multiplicateur de dégâts quand vous brisez la couche de glace ; les flèches électriques permettent d'activer certains mécanismes et électrocutent leurs cibles, qui se retrouvent momentanément neutralisées.

**ARMES ÉLÉMENTAIRES :** Les armes de mêlée élémentaires produisent les mêmes effets que les flèches élémentaires. Vous pouvez les mettre à contribution dans le cadre de la résolution d'énigmes ; en combat, elles font merveille face aux ennemis qui présentent des vulnérabilités correspondantes – vous terrasserez par exemple sur le coup les créatures de glace que vous frappez avec une Epée des flammes. Les armes élémentaires perdent de leur pouvoir quand vous enchaînez plusieurs coups ; attendez quelques secondes afin qu'elles retrouvent toute leur efficacité (elles se mettent de nouveau à briller).

**CHUCHUS :** Trois espèces de Chuchus possèdent des caractéristiques élémentaires. Ils abandonnent de la gelée, un objet qui produit une petite explosion associée à l'élément correspondant quand vous le frappez avec une arme – la déflagration d'un morceau de Gelée chuchu rouge posé sur un fagot de bois permet par exemple d'allumer un feu. La gelée chuchu de couleur bleue est une variété spéciale qui s'adapte à son environnement ; ainsi se transformera-t-elle en Gelée chuchu blanche (associée à la glace) si vous la posez dans la neige.

# Les modules

Les modules sont des commandes spéciales que vous débloquez au début de l'aventure. Vous pouvez changer de module à la volée via le menu de raccourci (maintenez ✚ et faites votre choix à l'aide de Ⓡ). Appuyez sur L pour activer le module actuellement sélectionné, puis visez avec Ⓛ avant de faire usage de votre pouvoir avec Ⓐ. Appuyez de nouveau sur L pour désactiver le module quand vous n'en avez plus besoin.

Les modules jouent un rôle essentiel dans *Breath of the Wild*. Ils offrent de multiples possibilités d'interaction avec l'environnement (y compris dans le domaine du combat), et leur utilisation est requise pour résoudre la plupart des énigmes du jeu. Si vous vous retrouvez bloqué à un endroit donné, en particulier dans un sanctuaire ou un donjon, la solution se trouve très certainement dans l'activation d'un de vos modules.

## Bombes à distance

**ÉNIGMES :** Les bombes à distance existent en deux versions – les rondes et les carrées, les premières étant naturellement plus enclines que les secondes à rouler (par exemple sur un terrain en pente, ou poussées par un courant aérien). Vous pouvez déployer une bombe de chaque type à la fois, ce qui vous permet de provoquer deux explosions consécutives. La fonction première des bombes est de réduire en miettes les objets destructibles (en bois ou en pierre fissurée). Lorsque Link tient une bombe, appuyez sur Ⓐ pour qu'il la pose à ses pieds, ou sur R pour qu'il la lance (notez qu'il est possible de ranger l'explosif avec Ⓑ). Provoquez ensuite la détonation en appuyant sur L. Notez que vous devez attendre quelques secondes avant de pouvoir matérialiser une bombe du même type après chaque explosion.

**COMBAT :** Les bombes sont suffisamment puissantes pour tuer sur le coup les créatures les plus faibles. Elles entrent également en jeu dans une stratégie spécifique face aux ennemis de type « Octo » : au moment où ils prennent une profonde inspiration avant de tirer, lancez-leur une bombe dans le gosier – une fois qu'ils ont ingéré l'explosif, il ne vous reste plus qu'à provoquer sa détonation pour les annihiler.

**EXPLORATION :** Vous découvrirez régulièrement des grottes dont l'entrée est obstruée par des rochers destructibles ; dans ce type de situation, ouvrez le passage avec une bombe. Vous pouvez également vous servir de vos explosifs pour détruire des caisses (riches en butins), ainsi que les gisements de minerai. Notez enfin que les bombes représentent parfois la meilleure solution pour attraper certains poissons très rapides.

## Polaris

**ÉNIGMES :** Le module Polaris confère à Link le pouvoir de manipuler à distance des objets métalliques. Déplacez-les avec Ⓡ et ✚. Lorsque vous activez le module, votre environnement est instantanément scanné et tous les objets dont vous pouvez vous saisir apparaissent en rouge (leur couleur passe au jaune quand vous les visez avec le curseur). Ce pouvoir aux multiples applications permet notamment de révéler et créer des nouveaux passages lorsque vous explorez les sanctuaires et les donjons.

**COMBAT :** La possibilité de manipuler des objets par télékinésie ouvre un vaste champ d'applications pour le combat. Vous pouvez par exemple vous emparer d'une arme gisant par terre ; écraser des ennemis en lâchant au-dessus de leur tête un lourd objet de métal ; vous servir d'un bloc métallique comme d'un bouclier pour vous protéger contre leurs assauts, ou comme d'un bélier pour les pousser dans le vide… la liste est longue.

**EXPLORATION :** La présence de dalles ou de cubes métalliques sur le terrain doit vous mettre la puce à l'oreille. La probabilité est grande que vous puissiez vous en servir comme d'un pont de fortune ou d'un marchepied pour franchir un obstacle. Recourez également à Polaris pour déterrer ou repêcher des coffres métalliques enfouis dans le sol ou immergés dans l'eau.

## CINETIS

**ÉNIGMES :** Le module Cinetis vous permet de figer un élément du décor pendant plusieurs secondes, par exemple pour arrêter temporairement une plateforme mobile ou un rocher qui dévale une pente (notez que les cibles potentielles de Cinetis apparaissent en jaune quand vous activez le module). Ce pouvoir a une seconde application tout aussi importante : il vous permet de déplacer un objet par la force de l'inertie. Si vous frappez avec une arme un objet sous l'emprise de Cinetis, il emmagasine de l'énergie, qu'il libère à l'issue du compte à rebours. Une flèche indique la force à laquelle l'objet sera propulsé et dans quelle direction. Après chaque utilisation, le module est indisponible pendant plusieurs secondes ; ce délai est réduit si vous libérez l'objet de manière anticipée en appuyant sur Ⓐ alors que vous le visez.

**COMBAT :** Rien ne vous empêche d'envoyer un gros rocher droit sur un groupe d'ennemis, même si la manœuvre nécessite de la patience et un brin de réussite. En revanche, le fait d'améliorer le module en « Cinetis + » (voir plus bas) ajoute une nouvelle corde à votre arc : à ce stade, il devient en effet possible de se servir de Cinetis pour immobiliser les objets ET les créatures vivantes, ce qui vous laisse le champ libre pour les rouer de coups en toute impunité.

## CRYONIS

**ÉNIGMES :** Le module Cryonis vous permet de faire apparaître sur n'importe quelle étendue d'eau stagnante (y compris sur les surfaces verticales) des blocs de glace que vous pouvez ensuite escalader. Vous avez la possibilité de matérialiser jusqu'à trois blocs en même temps ; si vous en fabriquez un quatrième, le premier de la série est automatiquement détruit, et ainsi de suite (visez un bloc existant et appuyez sur Ⓐ si vous souhaitez vous en débarrasser manuellement). Cryonis donne lieu à deux applications essentielles : prendre appui sur les blocs de glace pour atteindre des endroits autrement inaccessibles, et soulever des objets qui flottent à la surface de l'eau, voire même lever des barrières coulissantes.

**EXPLORATION :** Grâce au module Cryonis, il est possible de traverser n'importe quel plan d'eau sans même avoir à se mouiller les pieds – une aide indispensable lorsque la distance à parcourir à la nage est trop importante, que l'eau est glacée ou que le courant est trop fort. En vous servant des blocs de glace comme d'autant de marches, vous pouvez également utiliser Cryonis pour escalader une surface verticale sur laquelle s'écoule un filet l'eau.

## APPAREIL PHOTO

L'appareil photo s'ajoute à votre liste de modules un peu après les quatre autres. Les clichés que vous prenez viennent se ranger dans votre album (accessible en appuyant sur R depuis la carte principale). Vous avez l'occasion de remplir l'Encyclopédie d'Hyrule au fil de votre progression dans le jeu ; les créatures et objets qui n'y figurent pas encore sont affichés en orange quand vous les regardez à travers l'appareil. Notez que les photos peuvent également vous aider à résoudre certaines énigmes, lorsque vous voulez garder la trace d'un indice visuel sans sortir un papier et un crayon.

### AMÉLIORATION DES MODULES

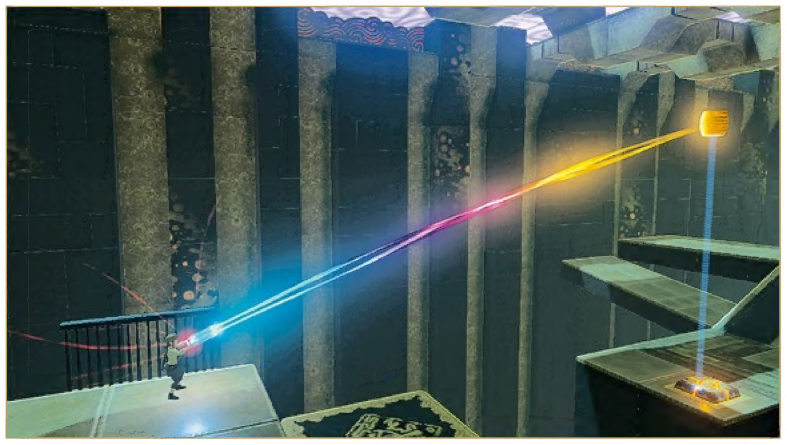
Peu après avoir acquis l'appareil photo, vous aurez la possibilité de modifier vos modules en vous rendant dans un laboratoire antique. Ces opérations permettent d'améliorer les effets de base des modules (comme la portée et la puissance des bombes), voire dans certains cas de leur ajouter de nouvelles fonctionnalités.


UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & REPÈRES
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES

# Les énigmes

Durant votre séjour dans le monde d'Hyrule, et tout particulièrement lorsque vous explorez les sanctuaires et les donjons, attendez-vous à faire travailler vos méninges : *Breath of the Wild* vous confronte très régulièrement à des épreuves faisant appel à votre logique, à votre sens de l'observation et à votre capacité à vous repérer dans un environnement en trois dimensions.

La plupart des énigmes peuvent être résolues de plusieurs manières différentes. Selon les outils dont vous disposez et votre perception des choses, il est donc tout à fait possible que vous favorisiez d'autres approches que celles proposées dans ce guide. Si vous êtes bloqué à un endroit donné, essayez de raisonner de façon rationnelle : quels éléments du décor avez-vous sous la main ? À quelles interactions donnent-ils accès ? Pouvez-vous utiliser vos modules ou votre équipement ? C'est en répondant à ces questions que vous aurez le déclic. Les énigmes de *Breath of the Wild* sont parfaitement calibrées et ne reposent jamais sur des critères arbitraires ou absurdes : si vous faites preuve de persévérance, vous finirez forcément par trouver la solution.



**MODULES :** La solution à de nombreuses énigmes repose sur l'utilisation des modules. Dès que vous êtes bloqué, scannez votre environnement en activant tour à tour Polaris et Cinetis, à la recherche d'éventuels objets mis en surbrillance. De la même manière, la présence d'eau vous indique que vous pouvez recourir à Cryonis.

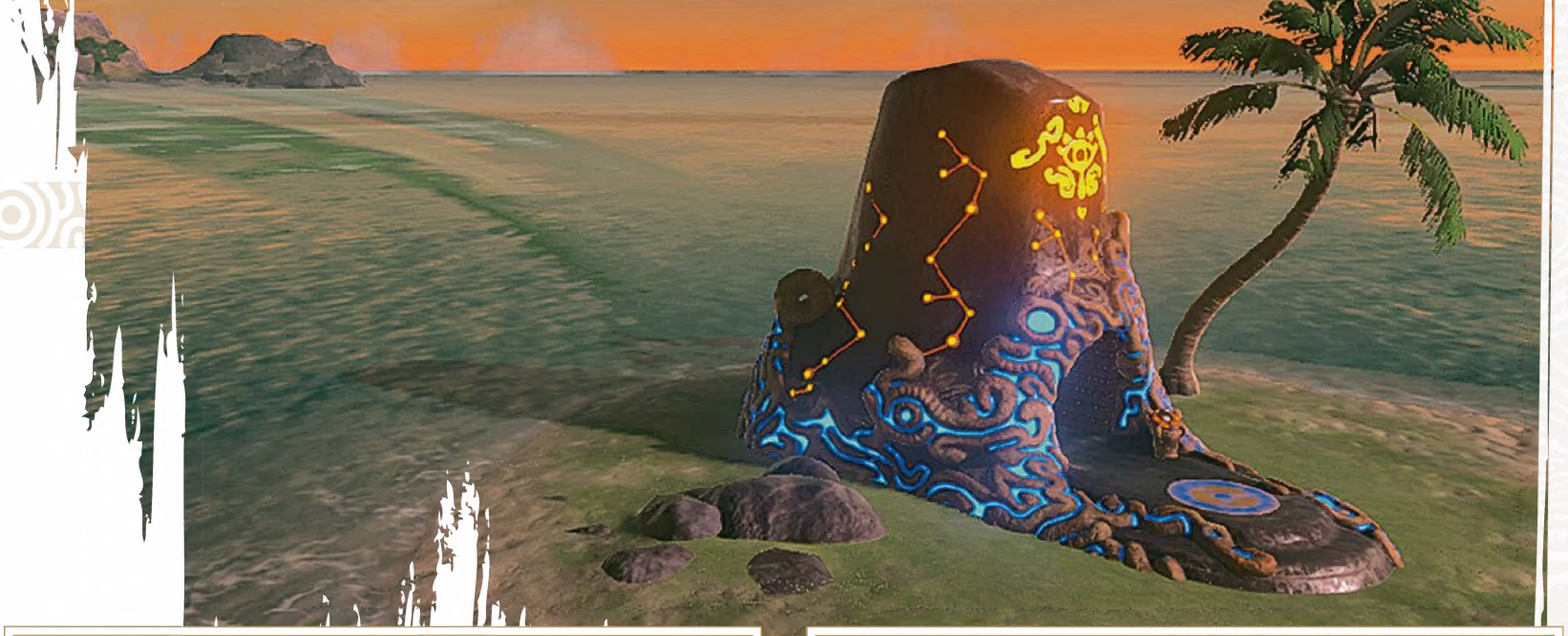
**FORCE DE GRAVITÉ :** De multiples énigmes vous invitent à jouer avec la force de gravité – qu'il s'agisse de faire rouler un rocher sur une pente, d'enfoncer un interrupteur au sol à l'aide d'un objet lourd, ou de catapulter Link dans les airs par effet de balancier, il vous suffit en général de faire preuve d'un peu de bon sens pour les résoudre.

**TIMING :** Certains défis vous demandent parfois d'enchaîner plusieurs actions selon un tempo bien précis. Dans ce type de séquence, vous devez généralement vous rendre à un endroit donné dans un délai limité après avoir déclenché une réaction en chaîne.

**MÉMOIRE :** Dans le cadre de certaines énigmes, vous devez identifier et mémoriser des motifs ou des configurations d'éléments en vue par exemple de les reproduire ailleurs. Si vous craignez que votre mémoire ne vous joue des tours, libre à vous prendre des photos en guise de mémento.

**ÉLÉMENTS :** Les objets entrant en jeu dans les énigmes obéissent globalement aux mêmes lois naturelles que celles qui s'appliquent dans la vie réelle. Avec un peu de logique, il est ainsi possible d'anticiper les effets des forces élémentaires sur l'environnement. Par exemple, la végétation et les plateformes en bois sont réduites en cendres si vous les enflammez ; de même, le vent pousse les bombes rondes, alors qu'un plan d'eau ou des plaques métalliques conduisent le courant au contact d'un orbe électrique.

**GYROSCOPE :** Dans certains sanctuaires, vous aurez à résoudre de petits casse-têtes via les fonctions gyroscopiques de la manette. Commencez ces exercices en positionnant cette dernière sur un plan horizontal, et manipulez-la avec précaution, en procédant de façon méthodique ; un minimum de patience et de doigté vous permettront de relever ces défis haut la main.



**INDICES À INTERPRÉTER :** Au gré de l'aventure, vous rencontrez de nombreux personnages qui vous confieront des missions sans vous en préciser tous les tenants et aboutissants. C'est à vous de repérer dans leurs propos parfois sibyllins des indices quant à l'emplacement ou à la nature de vos objectifs – ce qui requiert souvent une bonne connaissance du monde d'Hyrule et de ses principaux sites.

**LABYRINTHES :** Dans certaines contrées reculées d'Hyrule, vous aurez l'occasion de tester votre sens de l'orientation en explorant de véritables labyrinthes. Le temps passé à trouver la sortie d'un dédale est tout sauf perdu : de nombreuses galeries de ces édifices abritent de précieuses récompenses.

**ENVIRONNEMENT :** Lors de vos allées et venues à Hyrule, vous vous heurterez parfois à des obstacles naturels dont le franchissement constitue une énigme en soi. Vous pouvez par exemple vous retrouver bloqué sur une falaise au bord d'un gouffre à première vue infranchissable – jusqu'à ce que vous réalisiez qu'il est possible de le traverser en abattant un arbre voisin pour en faire un pont de fortune.

**ORBES ET RÉCEPTACLES :** Les orbes (des boules de taille variable ornées de symboles lumineux) et leurs réceptacles (des plaques de forme ronde et parfois concave) sont au cœur des énigmes de nombreux sanctuaires. L'insertion d'un orbe dans le réceptacle correspondant actionne un mécanisme spécifique, comme l'ouverture d'une porte – toute la difficulté de l'opération résidant dans le fait de parvenir à conduire la boule, par tous les moyens disponibles, jusqu'à destination. Ce type de dispositif se rencontre parfois sur le terrain ; en règle générale, son activation conduit à l'apparition d'un nouveau sanctuaire.

**CRISTAUX :** Autre élément récurrent des énigmes dans les sanctuaires, les cristaux se présentent comme des interrupteurs susceptibles de commander différents types de mécanismes, tels que l'ouverture d'une porte ou la rotation d'une plateforme. Vous pouvez les actionner avec une arme de mêlée, mais également à distance à l'aide d'une bombe ou d'une flèche ; à chaque activation, le cristal change de couleur, passant du bleu à l'orange ou vice-versa.

**PROPULSEURS :** Dans certains sanctuaires, vous devez interagir avec des catapultes pour propulser des objets ou Link lui-même dans une direction donnée ; en règle générale, il vous faut déclencher le mécanisme dans un timing bien précis ou comme point de départ à une chaîne d'actions. Il vous arrivera par exemple de frapper un cristal pour catapulter une bombe vers des blocs, que vous pourrez détruire en provoquant la détonation au bon moment.


UTILISATION DU GUIDE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
SANCTUAIRES
MISSIONS
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
CONTRÔLES
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
EXPLORATION
POINTS D'INTÉRÊT
CARTES & REPÈRES
CHEVAUX
COMBAT
RESSOURCES
CUISINE
PROGRESSION
MÉTÉO & ÉLÉMENTS
MODULES
ÉNIGMES